

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

Dragón

M A G A Z I N E

MODULO

**LA
MALDICON
DE UNA
MADRE**

**¡VUELVEN
LOS**

DRAGONES!

**MATADORES
DE
DRAGONES**

**DRAGONES
EN LA
LEYENDA**

**EL RPGA
LLEGA A
ESPAÑA**

GEN CON '96
ROL EN ACCION

**¡Llega la fiesta grande del
Juego de Rol!**



TODOS VAN A ARTE.9



© Amazing Stories, David B. Mattingly

COMICS

JUEGOS

HILARION ESLAVA, 56

28015 MADRID

TLF/FAX: (91) 543 23 43

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 MADRID

TLF/FAX: (91) 402 96 08

CRUZ, 37

28012 MADRID

TLF/FAX: (91) 532 47 14

Publisher
TSR Inc.

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director
Luis Vigil

Redactor jefe
Francisco José Campos

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Joaquim Dorca
Marta Dotú
Ricard Ibañez
Alex Miquel
Lluís Salvador
Jordi Zamarreño

Traductores
Joaquim Dorca
Tomás San Juan

Ilustradores
Xavier Musquera
Lluís Miracle

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñador gráfico
Víctor Coscubiela

Director de producción
Hans L. Kötz

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

- 12 **MATADRAGONES**
Se necesita ser muy macho para ser uno de los matadragones. Por *Wolfgang Baur*.
- 18 **DRAGONES DE LEYENDA**
Desde Fafnir hasta Smaug, los dragones de la fantasía van de lo temible a lo absurdo. Por *John D. Rateliff*.
- 24 **MAESTRO DE LADRONES**
Cuando eres el mejor, ¿cómo puedes mejorar? Por *Karl Garrison*.
- 30 **EL LADRON QUE SURGIO DEL FRIO**
¿Harto de robar? ¿Cansado



- de huir de la Ley...? Bueno, cuando no puedes vencer los... Por *Renée Stern*.
- 40 **LA RPGA, POR FIN EN ESPAÑA**
Llega a nuestro país el mejor de los clubes para jugadores de rol.

MODULO

- 42 **LA MALDICION DE UNA MADRE**
(Módulo para AD&D)
Una aventura para personajes de niveles 3 al 5, con dieciséis niveles en total. El acontecimiento puede ser fausto, si la maldición puede ser evitada a tiempo. Por *John Guzzetta*.

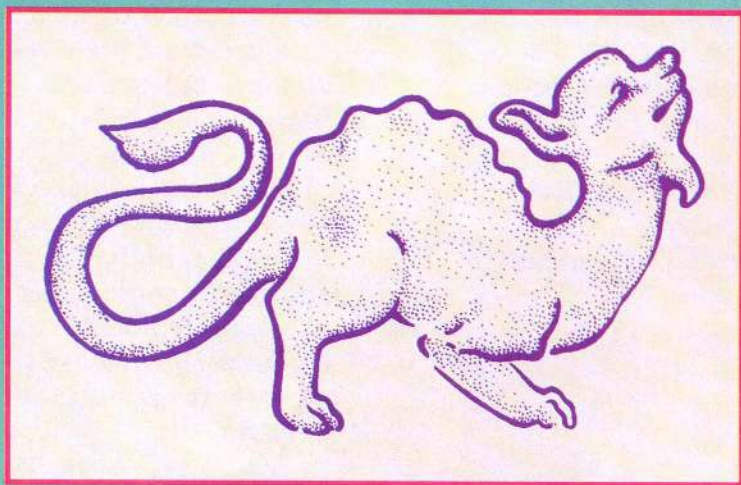
SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Nuestro director sale de su cubil para disertar sobre lo humano, lo divino y lo rolero. Por *Luis Vigil*.
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Cartas que no son comunes, ni infrecuentes, ni raras.
- 8 **EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Una pregunta bien hecha siempre merece una respuesta pronta.
- 9 **+3 EN CARISMA**
Si fuera tan fácil como sacar la puntuación requerida con los dados, no harían falta secciones como ésta.
- 10 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Llamamientos, avisos, toques y contactos a nivel de todo el reino.
- 11 **EL ZOCO DE LANHKMHAR**
¿Y cómo me encontró? ¡Pues mirando en el Zoco, caramba!
- 58 **JAQUE MATE**
Pon un reglamento de rol en tu vida: no te pesará. Por *Alex Miquel*.
- 60 **CON PIES DE PLOMO**
Para pintar, para coleccionar o simplemente para hacer bonito. Por *Angel Carrillo*.
- 62 **BYTES Y MAZMORRAS**
La diversión a través de un monitor de 14 pulgadas. Por *Laura Balestra*.
- 66 **LA ULTIMA TIRADA**
¿Habéis dado de comer al kobold? Pues nos vamos... Por *Francisco José Campos*.



EL RUGIDO DEL DRAGON

EMPIEZA A SOPLAR EL VIENTO



En el último número de la revista, mi rugido habló de calma chicha, o sea, de estancamiento, usando términos marineros.

Hoy, en las vísperas de la celebración de la GenCon 96, la tercera de las realizadas en nuestro país, quiero ser optimista y anunciar que, alzando el índice humedecido en alto, creo empezar a notar soplar al viento.

Así que tengo la esperanza de que se hinchén de nuevo las velas de la nave del rol, y que nuestras empresas puedan de nuevo navegar, empujadas por el viento del nuevo interés de los jugadores. Y es que parece que, en franca decadencia ya la primacía de los juegos de cartas, los jugadores de siempre vuelven a interesarse por el rol de verdad... y traen con ellos nuevos lectores.

Un ejemplo: unos buenos amigos, editores de juegos de rol en los Estados Unidos, nos comentaban en la pasada Feria del Libro de Frankfurt que, el pasado año, su cifra de ventas había caído en un cuarenta por ciento; pero que, en el año actual, tales ventas se habían recuperado en un treinta por ciento, mostrando claramente la recuperación de este mercado.

Por nuestra parte, Ediciones Zinco piensa seguir en la brecha, promocionando el juego de rol. De este modo, con la colaboración inestimable de TSR y CEAC, así como con la cooperación de Borrás, en los próximos días nos veremos en el Borne (finalmente recuperado por la ciudad de Barcelona), en una nueva, y esperamos que mejor, edición de la GenCon.

Y también, dentro de nuestra promoción del juego de rol, esperamos poder presentarles en dicha GenCon nuestro más nuevo producto, titulado *Introducción al Juego de Rol*, una caja básica destinada a traer nuevos jugadores al rol.

Porque en Zinco creemos que el rol tiene un futuro en España, y vamos a hacer todo lo posible para que ese futuro llegue, y nosotros podamos verlo.

Espero saludarles en la GenCon.

—Luis Vigil

P. S.: El dragón que ilustra esta página procede de una caja de marfil con espejo, realizada en el siglo XIII o XIV.

DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva W1 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ® issue 230 ('Dragonslayers', 'Dragons Of Legend'), DRAGON ® 231 ('The Master Thief', 'The Thief Who Came From') and DUNGEON ® issue 59 ('The Mother's Curse') and is copyrighted 1996 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should no be construed as a challenge to such status. Copyright © 1995 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales. Dragón Magazine, número 26, noviembre de 1996. Edita: Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Torroella de Montgrí, 7, Entlo. D, Tel.: (93) 274 04 60. Telefax: (93) 311 91 54. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas. (Incluye transporte)



La portada de este mes, así como nuestro póster, reflejan el cartel anunciador de la próxima GenCon, a celebrar dentro de unos días en el Borne de Barcelona.

La RPGA es una asociación formada por más de 10.000 jugadores de todo el mundo, creada para promover la relación entre los jugadores y proporcionar a sus asociados, a través de su revista exclusiva y de su boletín interno, noticias de actualidad y material creado por y para sus miembros.

La RPGA es la única asociación reconocida por las principales empresas del sector, a través de la cual organizan sus torneos oficiales y ofrecen descuentos.

Si deseas más información, escribe a:
RPGA España, Ap. de Correos 9,
08193 Bellaterra (Barcelona)

¡atrévete!

Sí, me atrevo a unirme a RPGA

Rellenar con letras mayúsculas y enviar a:
RPGA España, Ap. de Correos 9, 08193 Bellaterra (Barcelona)

☐ Un año
2.750 pts.

☐ Dos años.
5.000 pts.

Nombre _____

Apellidos _____

Dirección _____

Cod. Postal _____ Ciudad _____

Provincia _____

Teléfono _____ / _____ Fecha de nacimiento _____

E-Mail Internet _____

PLUMAS ENVENENADAS

Misivas, parabienes, preguntas y algunos (merecidos) tirones de orejas que llegan a nuestro saturado buzón.



¿TU QUOQUE, FILI MIHI?

Me gustaría felicitaros por la gran labor que lleváis a cabo desde vuestra publicación, nos habéis hecho pasar muchas horas de diversión «rolera». En estos tiempos tan malos para los roleros de a pie, en que hasta tus más leales compañeros de batalla te dejan por un estúpido mazo de cartas, me veo obligado a suplicaros que no nos falléis también vosotros; y si estáis desesperados, tratad de imaginar cómo estamos nosotros. Estad seguros de que nunca os abandonaremos.

A. Lerma
Madrid

Por el momento, vamos como Gene Kelly, bajo su paraguas y «cantando bajo la lluvia». Porque ya sabéis lo difícil que es matar a un dragón, ¿no?

¿DE VERDAD QUE ESTO NO ERA PARA EL ORACULO?

A los Dioses de **DRAGÓN MAGAZINE**:

Soy un pequeño aprendiz de trece tacos que busca entrar en el desconocido mundo del rol; hace unos años que voy buscando el camino hacia el verdadero rol, no obstante, por ahora sólo me he llevado desilusiones.

Primero decidí comprar algún juego famoso y de caja voluminosa: compré el *Battle Master* (wargame), después probé con uno de fantasía: *La Aldea del Terror*, por último, me incliné por uno de cartas: *La Ira del Dragón*, pero seguía sin encontrar las emociones prometidas. Un amigo mío se compró el *D&D* (básico),

pero se lo toma a cachondeo y no consigo llegar a jugar en serio. Desearía que me respondiesen a las siguientes preguntas, para adquirir sabiduría en el mundillo:

¿Cuál fue el primer JdR?

¿Qué es el *AD&D*? ¿Es parecido al *D&D*? (con tablero, fichas, etcétera).

¿Los juegos que tienen en la caja marcado *AD&D*, requieren de él?

¿Qué tipo de JdR es más recomendable, el nacional o el importado?

¿Qué es un vademécum?

¿Cuáles son los mínimos requerimientos para que un juego se considere juego de rol?

Recomiéndenme algunos juegos de rol sencillos y atractivos para iniciarse.

Gracias por sus respuestas.

Mauro Torres
Segorbe (Castellón)

Desde luego, parece que tus inicios no han sido muy alentadores que se diga. Pasamos tu comunicación a la línea directa con el Oráculo de los Dioses, a ver qué puede contestarte a tus numerosas preguntas:

El primero, como todos saben, fue el Dungeons & Dragons Básico.

El AD&D es la evolución del primitivo D&D: en esencia, se trata de dos libros de reglas completos para recrear aventuras de fantasía medieval. Por supuesto, ya que se trata de extensiones y ayudas para jugar, y que se utilizan junto a los ya mentados libros de reglas.

Depende de si te gusta la temática elegida o no. En nuestro país se han creado muy buenos juegos de rol, de los que nos sentimos orgullosos: Aquelarre, Far West, Comandos de Guerra, Fanhunter y muchísimos más.

Una serie de libros y ayudas que sirven para preparar aventuras y campañas en un determinado universo, como Forgotten Realms o Ravenloft. Sobre todo dos: que los jugadores interpreten a un personaje y que haya un árbitro de juego. Lo demás puede sufrir cambios y variaciones dependiendo del reglamento. Pues, por ejemplo, Aquelarre, G.U.R.P.S., Vampiro, Shadowrun, Fanhunter o La llamada de Cthulhu. Que lluvatar premie tu bendita curiosidad con muchos años de rol.

Queridos compañeros de campaña: Soy un rolero principiante de catorce vueltas del sol, que se ha hecho un adicto a la *Dragonlance* y que os escribe para haceros algunas preguntas sobre la *Dragonlance* y hablaros de un tema.

El tema es el siguiente: en la última revista que publicasteis, Francisco José Campos (vuestro redactor jefe) dijo en «La Última Tirada» que tal vez **DRAGON** renaciese de sus cenizas cual ave Fénix, corrección: eso no es posible porque no os habéis muerto y jamás moriréis, en todo caso inmortales como un ave Fénix porque ya volverá dentro de poco a la normalidad y seguirá siendo mensual, como al principio (que tengo todas vuestras revistas), y si no se vuelve a la normalidad tampoco pasa nada por esperar unos meses, porque algo tan bueno merece la pena esperar.

Ahí van las preguntas:

Sé que existe un juego de la *Dragonlance* para ordenador Amiga, ¿existe también para PC?, y si existe, ¿cómo se llama? ¿A qué empresa pertenece?

En la trilogía de *Clásicos de Dragon-*

lance se ajustan en las novelas a las *Crónicas de la Dragonlance*, entonces, ¿la trilogía de *Los dragones de Krynn* a qué serie de novelas se ajusta? (si es que se ajusta a alguna).

¿Están bien los libros de rol *Los dragones de Krynn*? Me aconsejaríais comprarlos.

¿Hay pósters de la *Dragonlance*?

¿Me podríais hacer Lord?

Seguid así de bien y la situación mejorará. El **DRAGÓN** remontará el vuelo.

José Luis Herrera
Madrid

Las impresiones subjetivas de Paco Campos son precisamente eso: subjetivas y muy suyas. Suponemos que se trataba de una metáfora para referirse a las novedades que, sin duda alguna, vendrán en los próximos meses. Porque, exceptuando algunos achaques lógicos, nuestra salud es de momento buena, gracias.

El juego al que te referes es Champions of Krynn, de SSI; existe para PC, pero ha envejecido muchísimo. Te costará encontrarlo y, la verdad, ahora mismo no es nada del otro jueves. Tú mismo. Y si eres forofo de la Dragonlance, ¿a qué viene eso de preguntar si son buenos o no? ¡Son estupendos, por supuesto! No hay pósters de DL, pero sí calendarios de importación: pregunta en una librería especializada. Y no, no te podemos nombrar Lord, porque si no quedaríamos enterrados bajo miles de peticiones similares. ¿Lo comprendes?

ACERO ORGANICO

Soy un mercenario de doce años al que llaman Marcavia, y os escribo para preguntaros tres cosas:

¿Podríais recomendarme juegos de rol futuristas, al estilo *Cyberpunk* o *Shadowrun* (no de navecitas como *Star Wars*)?

¿Cuándo publicaréis aventuras *Cyberpunk*? Os insisto en esto ya que en Santa Eugenia no hay muchos másters en *Cyberpunk*?

¿Podríais decirme cuáles son los módulos más interesantes de *Cy-*

berpunk, ya sea el *Chrome* o *Corporaciones* (entre otros)?

Carlos Pérez
Madrid

P.D.: ¡Ánimo, **DRAGÓN**! Ya que los malos tiempos se acaban, y el buen rolero es paciente, y tres meses no son nada.

Tendrías que irte ya a juegos más «clásicos» de Ci-Fi, como MegaTraveller, Mutant Chronicles, GURPS Space Opera, cosas raras como Skyrealms of Jorune o Cadillac & Dinosaurs... el cyberpunk oficial parece agotarse con estos dos reglamentos.

Si le ponemos las manos encima a una buena aventura de Cyberpunk, no le vamos a hacer ascos para publicarla. ¿Qué pasa con nuestros colegas de M+D, que hace mucho tiempo que no sabemos nada de ellos. Quizás ellos sean los indicados para dar cumplida respuesta a tus dos cuestiones (nos da vergüenza reconocerlo, pero como que aquí vamos de Shadowrunners, estamos bastante pegados con Cyberpunk. Sorry...)

MIEDO EN EL CUERPO

Saludos, colegas de **DRAGÓN**: Hace tiempo que tengo el *Vademécum de Campaña* de *Ravenloft* y mi valeroso grupo de héroes y yo (su DM) hemos llevado a cabo el módulo *Fiesta de goblins* y estamos merendandonos la Nave Horror. Lo que quiero saber es: ¿Los demás módulos relacionados con la campaña de la Gran Conjunción (Toque de la muerte, La noche de los muertos andantes, Desde las sombras y Raíces del mal), ¿van a salir pronto? ¿Van a salir alguna vez? ¿Existen...?

Daniel Silva
Madrid

P. D.: Un saludo muy fuerte a María Burgos. Gracias por tus palabras de ánimo, que aquí, en Madrid, también se pasa mal.

Te responde el licántropo que tenemos enjaulado como mascota de la redacción: «¡Auuuuuuu!» Traducción simultánea: «Tómalo con calma por si acaso...»



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero. Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

EL ORACULO DE LOS DIOS

Las únicas preguntas a las que no se responde son aquellas que versan sobre asesoría fiscal. En el resto...



• **¿Un licántropo humano es inmortal como los vampiros?**

Tanto como inmortal, pues no. Digamos que tiene una esperanza de vida bastante elevada (de cien a ciento cincuenta años) si no median armas mágicas, especiales o de plata.

• **¿Una capa élfica, a pesar de su capacidad de camuflaje, es indetectable o no por infravisión?**

La capa en sí misma no genera calor, y ayuda a ocultar el que tiene debajo (léase el ser que la lleva puesta, si es que es de sangre caliente). Haz tirar al jugador que detecta con 1D10. De 1 a 8, no ve nada extraño. Con 9, ve algo raro que parece ocultarse. Con 10, «aquí hay un tipo que se cree muy listo». ¿Qué te parece?

• **¿Pueden haber elfos drow, mul y thri-krien en *Dragonlance*?**

Si se puede justificar su presencia mediante *Spelljammer* o magia muy poderosa, ¿por qué no? Sin embargo, ya sabéis que TSR entiende que el universo de *Dark Sun* es autoconclusivo (ya que existe dentro de una esfera de cristal no accesible desde otros mundos por los medios usuales), por lo que drows, vale, pero otras razas, no. Tú mismo.

• **¿Existe algún conjuro para teletransporte a otros mundos?**

Para otros planos, no hay problema: para otros mundos, salvo

excepciones, para eso está *Spelljammer* (¡y ya van dos veces que lo citamos!). Pero siempre lo puedes inventar para la ocasión: ¿Acaso no existe la famosa niebla de *Ravenloft*? Eso sí: nivel más bien alto y accesible a tus jugadores sólo si se ponen muy pesados. O si a ti te conviene...

• **Algunos de mis compañeros quieren incluir sus propios diseños de mechs en las partidas. Teniendo en cuenta que existen más de treinta fabricantes importantes de mechs y más de cincuenta modelos (junto con sus variantes), ¿hasta qué punto os parece correcto incluir mechs de «cosecha propia»? A título personal, ¿cuál es el modelo de battlemech que preferís en la redacción? (El DRG-1N, supongo.) Resulta que pienso incluir a un MW mercenario en mi próxima aventura que se llame Sgt. Louis Vigil, y no sé qué Mech ponerle...**

Como correcto, nos parece correctísimo: de hecho nosotros inventamos nuestros propios mechs para la *Guía del Juego de Rol: BattleTech* en un par de escenarios. De no ser así, ¿qué sentido tendrían las reglas para diseños de mechs? Aquí, cada uno tiene su favorito (este es un país libre) pero te podemos decir que el de Vigil es el *Wildcat*.

Tres maquetas a diferentes

escalas de dicho mech en su despacho así lo atestiguan.

• **¿Cuál es el nombre de los libros totalmente necesarios para jugar a *Ravenloft* o cualquier otro submundo de *AD&D*?**

Normalmente, cualquiera que lleve las palabras «compendio», «vademécum» o «campana» en su título. Pregunta en tu tienda habitual.

• **¿Cuál es la mejor manera de dirigir una aventura cuando los PJ están separados (en *MERP* y *AD&D*)?**

Consulta al respecto el artículo titulado «Divide y vencerás», publicado en *DRAGÓN* número 5 (noviembre de 1993). Explicarlo al completo sería demasiado largo para esta sección, y por algo tenemos servicio de números atrasados...

• **¿Funciona el poder de una «plate mail of etherealness» de hacerse etéreo, en los Planos Exteriores, que no están comunicados con el Plano Etéreo?**

Más bien no. Pero el PJ no tiene por qué saberlo hasta que sea demasiado tarde, ¿no te parece?

• **En el *Manual de Poderes Psiónicos* se señalan al final ciertos demonios de los Planos Exteriores (entre otras criaturas) que poseen algunos poderes mentales, pero en los compendios de monstruos de *Planescape* no figuran. Si utilizo esos poderes, ¿debería dar más PE por derrotarlos? ¿Cuántos?**

Pues sí, una propinilla no viene mal cuando derrotas a un monstruo más duro de roer de la cuenta. Lo normal es incrementar su valor en PE en un 15 o 20 por ciento del habitual.

• **Si un mago lanza un hechizo y crea un muro de hielo, un monstruo que tenga resistencia mágica, ¿tendría derecho a una tirada de RM para atravesarla como si no existiera? (Cómo ocurriría en el caso de un muro de fuerza.)**

No, porque el hielo, en este caso, es algo tangible, y no vale eso de «no me lo creo, y paso a través». Más que por resistencia mágica, el bicho habría de tirar por fuerza, a ver si es capaz de atravesar esa barrera que, aunque mágica, es más dura que la cabeza de nuestro redactor jefe.



LA LIBRERÍA DE CÓMICS A GIRONA

● CÓMICS

● JOCS I LLIBRES DE ROL

● VIDEOS

● ..

Hortes, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA

+3 EN CARISMA

Un carisma que no precisa de objetos mágicos y encantamientos para lograr...

Debo felicitaros por vuestra revista, es genial, además, el módulo del viejo Katan y los Campestris, está muy bien, seguid así. Dejo mis datos para que si un mago que viaje por Krynne o *Forgotten Realms* desea contactar con este mago salvaje túnica roja que vive en Krynne. Soy un mago con una vida algo complicada. Contesto a todo el mundo, sean magos, clérigos o lo que sea.

Javier Brik Núñez
C/. Anselm Clavé, 63, 3º, 2ª
08100 Mollet del Vallés (Barcelona)
Tel. (93) 579 05 66

Me llamo Elglin, soy un elfo noldo que habito en las inhóspitas tierras circundantes al río Llobregat. Soy rolero/tolkieniano de catorce otoños, que lleva cinco jugando, de Master de *Star Wars*, *Aquelarre*, *MERP* y varios de creación propia (ocho juegos en total). Tengo dos temas que tratar:

1. Vendo *Paranoia* (completamente nuevo) a dos mil pesetas. Y unas cien cartas de *Magic* por 1.500 pesetas.
2. Me gustaría ponerme en contacto con otros elfos, enanos, hobbits, humanos y hasta orcos si cabe (ah, para no recibir críticas de un/as detrás) de la región de más allá de los límites del antiguo condado barcelonés (es decir, toda la península y una hora menos en Canarias...).

Pero por favor contestad a las cartas. Así se despide vuestro fiel servidor Elglin «el matador de dragones».

F. Xavier Casbas Rodríguez «Elglin»
Avenida Carilet, 323, 1º, 2ª
08901 L'Hospitalet del Llobregat (Barcelona)
Tel. (93) 337 10 13

¿Qué hay, vulgares aficionados a los juegos de rol? Soy un rolero de doce años que juega a rol desde los nueve, y me gustaría encontrar peña peñosa para jugar a *FanHunter*, *El Señor de los Anillos* (básico), *La Ira del Dragón* (cartas), *Aquelarre* y me gustaría cambiar un suplemento de *El Señor de los Anillos* (nuevo), llamado *Moria*.

Me gustaría saber dónde puedo encontrar un *X-pansion Kit* para *FanHunter* y pintores o dibujantes de figuras de rol.

Si los lectores de esta gran revista (peloteo fuera) queréis contactar, escribid a:

Sergio González
C/. Gran Vía, 1130, entlo, 2ª
08020 Barcelona

Nota de la Redacción: ¿Así que «vulgares aficionados»? Ojalá te pillen los Tintín Macutes un día que se hayan quedado sin fijador para el pelo...

Hola, amigos de **DRAGÓN**. Soy un joven de unos dieciséis años y he sido abandonado por mis compañeros de juego (fueron brutalmente asesinados por un DM cabreado). Me gustaría probar cosas nuevas, y por eso quería que una persona caritativa me iniciase en el mundo del rol por correo y así tendría un nuevo amigo y compañero de aventuras.

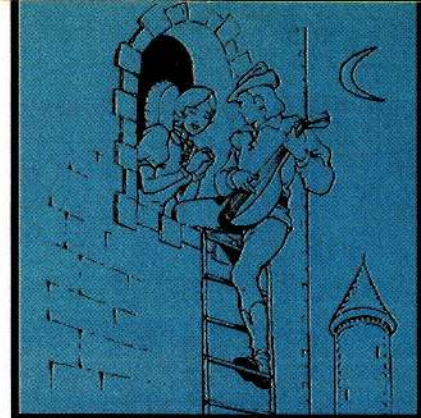
Interesados escribir a:

Jorge Fernández Crespo
C/. Ramón y Cajal, 8, 3º, B
33600 Mieres (Asturias)

P.D.: Tengo experiencia en *AD&D* y conocimientos en *Far West* y *Shadowrun*.

Saludos, oh, deidades del rol, desde Murcia:

Os escribo esta carta desde mi humilde morada, con un humilde Pentium 120, para que de una vez por todas los jugadores de rol desamparados de esta región tengan dónde acudir. Hasta ahora no he visto anunciado ningún club de rol de Murcia capital (ni siquiera de sus alrededores), y aunque nuestro grupo no es un club oficial, no necesita serlo para poder jugar y pasarlo bien. Nuestra comunidad está formada por cinco miembros de entre trece y catorce años, y jugamos especialmente a *Rolemaster* y *AD&D*, aunque por supuesto estamos abiertos a cualquier otro juego. Asistir a los desamparados de Murcia



no es la única finalidad de esta carta. Cualquier persona que juegue o que quiera aprender a jugar al rol, que se ponga en contacto con nosotros, a ser posible que no tenga más de diecisiete años (es por su bien, tres años de diferencia es un buen trecho y puede que se aburra). Si esa persona de más de diecisiete años quiere venir y probar estaremos encantados de recibirla. Loada sea vuestra revista.

Que se pongan en contacto con nosotros:

Carril Acequia de Alguazas, 45,
Barrio del Progreso
30012 Murcia
Tel. (968) 26 90 14

Nota de la Redacción: De humilde, nada. Laura Balestra, con ser Laura Balestra, tiene un Pentium 100, y aún no se ha quejado.

Compañeros de afición:

Escribo para anunciar mi intención de realizar una partida por correo de un juego diplomático. Sería necesaria gente con experiencia en estos juegos (éste está basado en el *Diplomacy*), con interés real por jugar, serios y que estén dispuestos a participar en la partida durante bastante tiempo (hasta que se acabe), con una edad de diecisiete años o más.

En cada turno se tendrían que enviar sellos de vuelta y otro de cincuenta pesetas adicional. Un turno por mes aproximadamente (quizá si los jugadores son serios, incluso dos por mes). Siete jugadores como máximo y que estén dispuestos a cartearse con los demás jugadores. El primer turno empezaría, una vez seleccionados a los jugadores a finales de este año (1996) o a inicios del siguiente.

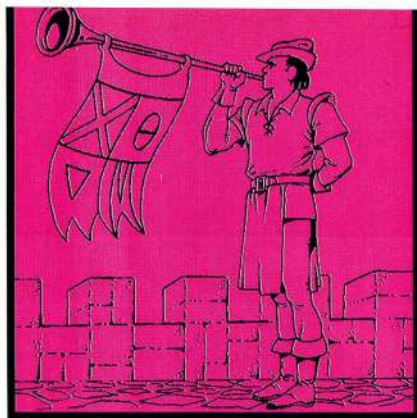
Mi dirección es:

Salvador Fernández de la Puebla Gil
Plaza La Rábida, 6, 4º, 2ª
28320 Pinto (Madrid)

Nota de la Redacción: Los históricos descendientes del famoso club MS saludan vuestra propuesta con lágrimas de emoción en los ojos...

EL HERALDO DE LA CORTE

Convocatorias, propuestas, desafíos y alternativas, recitadas de corrido por nuestro Heraldito.



Somos una asociación malagueña de rol, maquetismo y rol en vivo, en la que tienen cabida todo tipo de juegos de estas categorías, aunque estamos especializados en el Mundo de Tinieblas (*Vampiro, Hombre Lobo, Mage, Wraith, Changeling, Vampire: The Dark Ages*, etcétera). Nos gustaría presentarnos con esta carta para que nos conozca gente allende nuestra provincia y trabar nuevo contacto con otras asociaciones, clubes, individuos... que estén deseosos de intercambiar experiencias, información, colaboraciones o cualquier otra cosa. Somos la Asociación Recreativo-cultural Maestros de Sueños y nuestra dirección:

Casa de la Juventud de Benalmádena
C/. Caude, 3, Arroyo de la Miel
29631 Málaga
Tel. (95) 244 53 29

Apreciados moradores de las Sombras:

Hemos formado un nuevo club de Rol en Valencia, llamado El Templo del Olvido, el cual necesitamos aumentar con nuevos socios para prosperar. Contaremos con másters y jugadores de *AD&D, Cyberpunk, El Señor de los Anillos, RuneQuest y Espada y Brujería* (en vivo), dispuestos a enseñar y a devorar cualquier nuevo juego que se presten a enseñarnos.

Juan B. Gradoli Almarche
Tel. (96) 126 77 78
C/. Luis Arnau, 5 Pta. 12
46470 Albal (Valencia)

«Las hojas de láudano preparadas, el incienso crepitando en la hoguera, parecía una noche normal, un rezo vespertino en los círculos, pero ellos volvieron a la carga con toda la fuerza del Infierno. Nuestro culto ha sido destruido. El templo, derribado. Las mujeres, degolladas, los hombres, obligados a ver los mejores momentos de «Cita con la vida»... nuestro culto, «Los Tres Círculos de Stonehenge», cayó bajo las garras del mal... Pero los supervivientes juramos continuar

nuestra lucha, abandonando el código que había propiciado nuestra desgracia, y ocultándonos donde el maligno jamás nos buscaría, bajo su propio sello: El Pentáculo de la Oscuridad.»

¿Qué? ¿A que mola? Lo que tratamos de decir de esta guisa es simplemente que el club Los Tres Círculos de Stonehenge se ha ido a hacer puñetas, o más bien que lo hemos transformado en el Pentáculo de la Oscuridad, que queda más guay y es más corto (para ahorrar en el sello). Respecto a las actividades son la mismas: Partidas semanales, en verano casi a diario, torneos de fin de semana, de cartas, de rol en vivo, por correo, un fanzine en proyecto (todavía), etcétera.

Pero, al estar legalizados como asociación juvenil y consecuentemente haber realizado los trámites burocráticos con los funcionarios sonrientes y bien formados, se nos impone que los socios deben haber estado viviendo de catorce a veintinueve años.

Todos aquellos que estén interesados en unirse a nuestra lucha, escribidnos con vuestros datos a la dirección que el Sr. Tasselhoff reproduce antes de las postdatas.

Y para seguir dando la tabarra, organizaremos una partida de rol por correo (*La Llamada de Cthulhu*). Solicitarnos información (incluir sello para la respuesta) si os interesa.

El Pentáculo de la Oscuridad
C/. Talavera, 14, bajos A.
45004 Toledo

Nota del Sr. Tasselhoff: Leñe, un poco más y os tengo que dejar *TODA la revista para vosotros solos...*

ACTIVIDADES REALIZADAS

• El Club de Rol «Mishella» de Benidorm informa que se han celebrado las IV Jornadas de Rol en el centro social José Llorca Llinares, los días 19 a 21 de septiembre; en dichas jornadas se practicaron otras actividades, aparte del rol, como los juegos de si-

mulación, estrategia, wargames, rol en vivo (*Fanhunter*), torneos de cartas (*Magic, El Señor de los Anillos, Jyhad...*), *Cruzada Estelar* y nuestro fascinante concurso «¿Dónde está Willy?»

• También tuvieron efecto en el recinto de la Feria de Muestras de Cantabria (Torrelavega), los días 26 al 29 de septiembre los *Encuentros Cantabros de Rol, Estrategia y Simulación, Ecares '96*. Esta actividad viene realizándose desde 1992 y cuenta con el apoyo de la Federación de Asociaciones de Ocio Cultural de Cantabria, FAJOC-Cantabria.

Durante estos encuentros se llevaron a cabo diversas actividades, como son: partidas demostrativas, taller de modelismo, torneos de diferentes juegos (*Battletech, Blood Bowl, Warhammer Fantasy Battle, Blue Max...*), pintura rápida, exposición de material, además de contar con ordenadores y videoconsolas para acercar el rol a través de la informática.

• Se presentan para el 29 de noviembre y 1 de diciembre las I Jornadas de Rol y Simulación del club de rol Hellfire, que se celebrarán en el Casal Cultural de Mollet del Vallés. Habrá premios para: torneos de rol (*AD&D, Call Of Cthulhu y El Señor de los Anillos*) y de SATM, juego de cartas coleccionables. También habrá demostraciones de *Dragon Dice, Warhammer Fantasy y Battletech* y partidas libres de torneo de *AD&D, Call of Cthulhu, Cyberpunk, Paranoia, Fanhunter, Aquelarre, Señor de los Anillos, Pendragón* y otros.

Con esta misiva damos a conocer nuestras jornadas a todo el que esté interesado y agradecemos y anunciamos la colaboración de la Asociación de Clubes de Rol del Vallés, el Ayuntamiento de Mollet y el Departament de Benestar Social de la Generalitat. Teléfonos de contacto: (93) 570 12 86, Marc; (93) 593 95 30, Paco

Casal Cultural
Rambla Balmes, s/n
08100 Mollet del Vallés (Barcelona)

EL ZOCO DE LANKHMAR

Las ofertas, las demandas, y algunos hechizos de convocatoria de difícil catalogación.

Aquí, un rolero, que por causas personales cambia un juego de caja de la *Dragonlance*, que es *Tiempo del Dragón*. Está sin abrir, y en perfecto estado. Y lo cambiaría por uno de los siguientes juegos de la *Dragonlance*: *Clásicos de la Dragonlance*, *Relatos de la lanza*, *Prisioneros de Paxtharkas*, *Dungeons & Dragons Básico*, el *Cubil del Dragón* o *Compendio de Monstruos de la Dragonlance*. Si puede ser, por la zona de Sevilla.

Tel. 476 91 42

C/. Virgen del Rocío, bajos, J,
Núm. 4

San Juan de Aznalfarache (Sevilla)

Nota de la Redacción: Lo lógico sería poner tu nombre o pseudónimo para saber a quién nos dirigimos, ¿no?

Vendo el módulo *Clásicos de Dragonlance*, volumen 1 casi nuevo y el libro del juego *Paranoia* nuevito. Cada uno por el precio de 1.500 pesetas. Los interesados, llamar a Carlos, al teléfono (973) 47 03 04 (por las mañanas) o remitirse cuanto antes a:

Carlos Cano

C/. Germans Gomis, 65
25790 Oliana (Lleida)

Vendo los siguientes libros:

- * *Vademécum de Ravenloft* + *Compendio de Monstruos de Ravenloft*, a 3.000 pesetas.
- * *Compendio de Dark Sun*, a 2.000 pesetas.
- * *Manual del Buen Sacerdote*, a 1.200 pesetas.
- * *Manual del Buen Ladrón*, a 1.200 pesetas.
- * *Manual del Buen Mago*, a 1.200 pesetas.

Sólo para Madrid y provincia. Interesados, llamar al teléfono 666 00 85 de 6.00 a 10.00 de la noche

y preguntar por Juan Manuel.

Juan Manuel Moreno
Rivas-Vaciamadrid (Madrid)

Vendo o cambio por material básico de *AD&D* y *Forgotten Realms*, las siguientes ampliaciones y módulos:

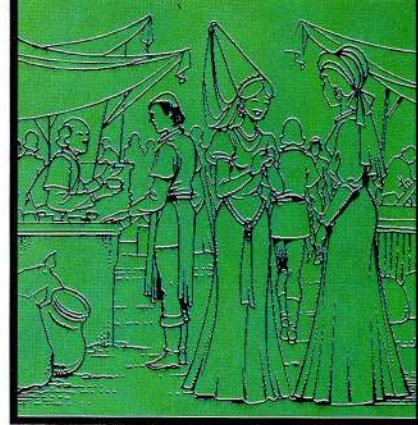
- * JdR Superhéroes Inc.
- * GURPS
- * DNA/DOA, para *Shadowrun*
- * *ShadowTech*, para *Shadowrun*
- * *El Grimorio*, para *Shadowrun*
- * *Oráculo*
- * *Pendragón*
- * *Los Woses del Bosque Oscuro*, para *El Señor de los Anillos*.

Interesados, escribir o llamar a:

Juan José Giner
C/. Gutiérrez de los Ríos, 51
Córdoba
Tel. 47 62 65

Por falta de dinero y pensando en ampliar mi ordenador, he decidido poner a la venta los siguientes juegos y módulos:

- * *Manual de Personajes y Campañas (Rolemaster)*, 1.400 pesetas.
 - * *Manual de Hechizos (Rolemaster)*, 1.500 pesetas.
 - * *Pantalla del Dungeon Master* y su módulo (*AD&D*), 500 pesetas.
 - * *Trilogía de Los Dragones de Krynn (AD&D)*, compuesta por:
 - * *En Busca de los Dragones*, por 1.100 pesetas.
 - * *Magia de Dragón*, por 1.000 pesetas.
 - * *La Ciudadela del Dragón*, por 1.000 pesetas, o los tres módulos juntos por 2.700 pesetas.
 - * *RuneQuest* básico, 1.200 pesetas.
 - * *El Señor de los Anillos* básico (ideal para principiantes), 1.300 pesetas.
 - * *Mazo básico de Doom Trooper* (juego de cartas), 500 pesetas.
 - * *Mazo básico de La Ira del Dragón* (juego de cartas), 500 pesetas.
- Todo en buen y muy buen estado



(La *Trilogía de los Dragones de Krynn* sólo la he jugado una vez). Interesados, llamar al teléfono (91) 672 44 60 (en horas de comida) o escribir a:

Israel López Fernández
C/. León XIII, 9, tercero, A
28820 Coslada (Madrid)

Interesados en *BattleTech*, vendo:

- * *BattleTech III* versión, por 2.500 pesetas.
- * *CityTech*, por 1.500 pesetas.
- * *Refuerzos*, por 1.000 pesetas.
- * *Mechwarrior II* versión, por 1.500 pesetas.
- * *Mod. Desencadenado*, por 800 pesetas.
- * *Compendium*, por 2.000 pesetas.
- * *Manual R. T. 3050*, por 2.000 pesetas.
- * *Lanza Media Omnimech*, por 2.000 pesetas.

Negociables. Interesados escribir a:

Francisco González Ríos
C/. San Quelexo, 4, Pobra do
Caramiñal
15940 La Coruña

O llamar al (981) 83 18 62 y preguntar por Fran.

Además, gracias a vuestra revista y con el Club «La Comunidad del Castillo» fue como me introducí en este mundillo. Aunque el *D&D* no es mi preferido, he sabido sacar de cada aventura publicada una idea para hacer más interesantes mis partidas.

Nota de la Redacción: Pues nada, que para eso estamos.

Se venden módulos y manuales de *M.E.R.P.*, *AD&D* y otros, así como muchas novelas de fantasía de autores muy conocidos, (Tolkien, Weiss/Hickman, Moorcock...); todos en muy buen estado y a precios ventajosos. Llama al (91) 308 17 10, pregunta por Antonio (sólo Madrid).



MATADRAGONES

El juego más peligroso

por Wolfgang Baur. Ilustraciones de Stephen G. Walsh

Muchos aventureros saben que existe más de una forma de acabar con un dragón. Este artículo no trata acerca de métodos deshonrosos, como la emboscada, el sigilo, el veneno o la páfida hechicería: sino de aquellos que tienen el valor suficiente como para plantarle cara a un gran gusano, golpearle con su arma y vencerle. Pronto entraremos en detalle en los kits de matadragones: echemos primero un vistazo al arte de matar dragones en sí mismo.

EL ARTE DE MATAR DRAGONES

Muchos héroes creen que matar a un dragón es el camino más fácil a la fama y la fortuna. Las modificaciones realizadas en los dragones a partir de la Segunda Edición de AD&D hacen que esto no sea tan fácil: los dragones son más listos, duros, y peligrosos que el resto de monstruos del juego (si exceptuamos a los aventureros de alineamiento malvado). El mejor consejo que podemos dar a un aprendiz de matadragones es el siguiente: ten preparado tu escudo, protégete de su aliento lo mejor que puedas y si llevas contigo un montón de amigos, prepárate a perder unos cuantos.

Si sientes el impulso de tirar a la basura a un héroe, al menos utiliza el procedimiento adecuado. Los dos mayores retos del matadragones son: hacer que la bestia deje de volar y luche en el suelo (en el aire es difícil de combatir, sobre todo si es capaz de lanzar conjuros) y atravesar las defensas de su guarida, que pueden incluir criaturas a su servicio, trampas y alarmas mágicas.

No todo el mundo se dedica a matar dragones por afición o por vocación. Sólo un puñado de seres vagan por los páramos, cual Quijotes, dedicados a poner fin a la existencia de los mayores monstruos conocidos, a cam-

bio de importantes recompensas, tierras, gastos o simplemente gloria. Entre la categoría del guerrero solitario nos encontramos tanto con san Jorge, al igual que con Sifrido, Beowulf y muchos otros. Algunas veces los matadragones profesionales aceptan un encargo a cambio de la mano de una princesa real, otras sólo para desentumecer los músculos. Se trata de personajes solitarios y peligrosos como sus vidas, y son pocos los que se atreven a acercarse a estos guerreros definitivos.

¿Cuáles son los secretos del negocio? Pocos matadragones comparten el secreto de su éxito, pero muchos de ellos sienten la necesidad de adoptar algún tipo de aprendizaje o sucesor al que poder confiar la tradición y sus conocimientos. A pesar de todo, algunas de las tácticas son conocidas. Por ejemplo, muchos matadragones prefieren enfrentarse a sus enemigos con mal tiempo, preferiblemente con tiempo tormentoso, para minimizar la desventaja del vuelo de la bestia. Además, los matadragones jamás se adentran en una guarida de dragón si pueden evitarlo; si el gusano conoce el terreno, la lucha siempre es más peligrosa. Por último, los matadragones utilizan armaduras y armas especialmente diseñadas para acabar con monstruos grandes: mandobles, grandes picas y lanzas.

Los kits de matadragones corresponden a cuatro categorías: matadragones tradicionales (guerreros), flechas negras (guardabosques), georgianos (paladines) y señor de los dragones (hechiceros y sacerdotes). Los ladrones no pueden optar a ninguno de estos kits, por la sencilla razón de que no están interesados en el tipo de combate honorable requerido para ser un matadragones.

ORDENES DE CABALLERÍA

Los miembros de la Orden de la Estrella Fugaz del reino de hechiceros de Bemmea se dedican a la erradicación de los monstruosos gusanos dentro y fuera de las fronteras de su

magocracia. Además, disponen de las herramientas para llevar a cabo su misión. En mi campaña, sólo los miembros de la orden pueden optar por ser un matadragones; deberás decidir si esta premisa se ajusta o no a tu campaña.

La Orden de la Serpiente Erguida es la antítesis de la de la Estrella Fugaz. Se trata de una orden caballeresca y sacerdotal dedicada al culto a Ouroboros, el dios serpiente. Estos caballeros negros intentan evitar la destrucción de los dragones, a los que consideran avatares de su deidad. Los caballeros de la Serpiente son excelentes villanos secundarios en aquellas aventuras con matadragones en las que no aparezca un dragón, ya que no siempre estarán luchando contra gusanos, ¿no? Aunque los detalles acerca del funcionamiento de la orden son secretos, podríamos decir que la Orden de la Serpiente Erguida se parece bastante al Culto al Dragón de los Reinos Olvidados®. Estos villanos siempre quedarán más definidos si los desarma cada DM.

Los Serpientes se han ganado un lugar privilegiado en el corazón de los Estrellas, en cuanto a odio y desprecio, desde luego. Los miembros de la Orden de la Estrella que descubren el escondite de un Serpiente tienen orden de dirigirse a las dependencias de la Orden más cercanas para levantar un ejército que acabe con la escoria de los Serpientes y los devuelva a la oscuridad a la cual pertenecen.

CÓDIGO DE LOS MATADRAGONES

La Orden de la Estrella Fugaz e instituciones similares tienen un código de comportamiento especial en función de cuál deben acabar con los dragones. A pesar de que pueden variar según la Orden en particular, existen cuatro puntos centrales a todos los códigos.

*Reta a tu enemigo a un combate honorable. Los matadragones no se escurren detrás

del dragón esperando atacarle por la espalda. Gritan su desafío para que todos puedan oírlo y así consiguen que el dragón luche en el suelo (algunos, un tanto cínicamente, sostienen que esta llamada ritual afecta a la naturaleza curiosa de los dragones que bajan a comprobar qué estúpida criatura ha osado desafiarlos revelando de forma inconsciente su presencia).

*No permitas que ningún inocente sufra a causa de tu gloria. Los matadragones no pueden utilizar criaturas como cebo (en algunas órdenes ni tan siquiera ganado). El riesgo que corren los cebos es demasiado grande. La gloria resultante de la muerte del sufrimiento de un inocente no es gloria. Sólo una muerte limpia otorga la inmortalidad de sagas y leyendas. Este aspecto del código, distingue a los matadragones de los bárbaros y los tramposos que persiguen la gloria por caminos más fáciles.

*No des cuartel. Los dragones son muy hábiles con la palabra; nunca te dejes arrastrar a una conversación con un dragón. Particularmente, nunca creas sus historias acerca de su condición de príncipes encantados, sus aseveraciones en el sentido de estar esclavizados por un hechicero malvado y otras mentiras de igual calibre. Incluso si el dragón ruega y clama misericordia y ofrece ayos de fiel servicio, sigue luchando. ¿Acaso el dragón sería misericordioso contigo? Está claro, sólo juega contigo, igual que lo hace un gato con un gorrón herido.

Los dragones que se niegan a entablar combate no deben afectar el código del matadragones, el cual debe acabar con ellos igualmente. Recuerda que no existe el dragón auténticamente pacifista; son carnívoros voraces que a menudo matan por puro deporte. Si uno muestra misericordia por un dragón está condenando a muerte a muchos seres humanos. No olvides que un dragón es capaz de prometer cualquier cosa con tal de salvar su vida, y que romperá sus juramentos tan fácilmente como los formula.

*Trata dignamente al enemigo caído. Jamás mutes el cadáver de un dragón para

obtener carne o trofeos. Toma una muestra como prueba de su muerte, pero no te pongas a su nivel y te dediques a profanar su cuerpo. Cualquier enemigo capaz de aceptar un combate personal es merecedor de respeto una vez ha muerto.

Estas delicadezas no se aplican a los huevos de dragón, que son destruidos automáticamente por la mayoría de matadragones con el fin de evitar la propagación de otra generación de pesadillas en forma de monstruo. Resulta irónico, parece como si los matadragones aspiraran a quedarse sin trabajo.

Matadragones

Nunca te interpongas entre el dragón y su cónlera

—William Shakespeare

El Rey Lear

Los matadragones son enemigos fanáticos de todos los dragones. Normalmente, lo son a resultas de un trágico incidente ocurrido en su pasado.

Rol: El matadragones a menudo es un caballero errante o un mercenario especializado; es un excelente PNJ solitario que busca la ayuda de los PJs en contra del «más grande».

Habilidades secundarias: Cabalgar.

Pericias en armas: Recomendadas: Lanza, ballesta, espada a dos manos, pica.

Pericias en no armas: Recomendadas: Entrenamiento de animales, herrería, armero, cabalgar por el suelo.

Equipo: Completo de campaña, escudo de cuerpo entero, escudo de justa, caballo de guerra grande.

Apariencia: Chamuscado, lleno de cicatrices y ceñudo.

Beneficios especiales: Los matadragones conocen a su enemigo y por consecuencia disfrutan de ciertas ventajas. Si atacan a un dragón en meleé, la fuerza del matadragones y los bonificadores mágicos se doblan para calcular las tiradas de ataque y daño. Estos bonificadores se doblan sólo si el dragón lucha adoptando su verdadera forma, no se aplican si la bestia lucha en forma humana o

en cualquier otra.

Además, su fanatismo hace que puedan enfrentarse a sus enemigos en términos de igualdad. Los matadragones pueden realizar un reto a muerte simplemente gritando su desafío en dirección al cielo; el matadragones debe luchar sólo para que el reto surta efecto. La resistencia mágica del dragón no se tiene en cuenta; si no supera una tirada de salvación contra muerte mágica debe aterrizar y enzarzarse en combate singular con el personaje. Sin embargo, los dragones más cobardes pueden optar por enfrentarse al matadragones en terreno de su elección; si un dragón no supera la tirada de salvación puede retirarse a su guarida para entablar ahí el combate.

Finalmente, los matadragones sufren menos daño a consecuencia de los ataques derivados del aliento de los dragones, tanto porque pueden determinar el momento en que el dragón va a utilizarlo como porque saben las mejores contramedidas para evitar los efectos de cada tipo de arma de aliento (estirarse en el suelo, humedecer las ropas, contener la respiración, etcétera). Si superan la tirada de salvación contra aliento de dragón, el matadragones sufre sólo una cuarta parte del daño. Incluso si no supera la tirada de salvación estos guerreros sólo reciben la mitad de daño producto del aliento de la bestia.

Restricciones especiales: Los matadragones tienden a vivir poco tiempo, porque a menudo se convierten en la presa codiciada por los dragones que han sufrido la pérdida de sus huevos o de su descendencia más joven. En muchos sitios se les considera un pájaro de mal agüero, porque si fallan en su intento alguno de los pueblos cercanos sufrirá la ira de un dragón. Tienen un modificador de —2 a los chequeos de reacción por su aire apesadumbrado, y el aura de fanatismo que les envuelve.

Además, los escuderos y compañeros del matadragones se ven afectados por su aura. Si entran en combate con un dragón al lado de un matadragones sufren una penalización de —2 a su CA durante el desarrollo del combate, porque la bestia concentra sus esfuerzos en tumbarlos a un lado para mantener su duelo con el matadragones sin ser molestado. Por esta razón, muchos matadragones acostumbran a trabajar solos.

El matadragones jamás ataca para someter al dragón, ni colaborará con personajes que tengan esa intención. Está obligado a impedir esta actuación mediante la fuerza si es necesario. Si el matadragones muestra piedad

NUEVA PERICIA EN NO ARMAS: CONOCIMIENTO DEL DRAGÓN

Sabiduría —4

La pericia de Conocimiento del Dragón resume todos los conocimientos necesarios para que cazar dragones en solitario no sea una actividad sencillamente suicida. Si se superó con éxito una chequeo de conocimiento del dragón, el PJ puede evaluar el rastro y las mudas de escamas para concretar la edad del dragón perseguido (con una probabilidad de error de una categoría arriba o abajo). El personaje también conoce automáticamente los diversos tipos de dragón, cómo distinguir las diferentes subespecies similares y la forma de evitar sus trampas más comunes en las guaridas.

por un dragón pierde los beneficios del kit y se convierte en un guerrero común. Los dragones de alineamiento bueno no suponen ninguna excepción a esta regla.

Opciones de riqueza: Los matadragones empiezan el juego con 4d6 (x10) mo, por que normalmente una ciudad o algún otro tipo de patrón acostumbra a financiar sus primeros esfuerzos contra los dragones. Se espera que gasten el dinero proveyéndose del equipo necesario para cazar dragones y el dinero no invertido en ello se pierde.

Flecha negra

«¡Flecha! —dijo el arquero— ¡Flecha negra! Te he reservado hasta el final. Nunca me fallaste y siempre te he recuperado».

J. R. R. Tolkien
El Hobbit

El flecha negra cree que la mejor forma de acabar con un dragón es a distancia. Es un arquero excepcional, capaz de matar a un dragón con un solo y certero disparo.

Rol: Estos arqueros esperan que el dragón se coloque dentro del alcance de su arma para dispararles en la zona más vital de su cuerpo.

Habilidades secundarias: Arquero/fleche-ro

Pericias en armas: Bonificadas: Una casilla adicional en cualquier tipo de arco. Recomendadas: Especialización en arco, además de las pericias habituales de los matadragones en armas cuerpo a cuerpo.

Pericias en no armas: Bonificadas: Arquero. Recomendadas: Conocimiento del dragón, rastreo.

Equipo: Arco largo o ballesta pesada.

Apariencia: Como todos los guardabosques, los flechas negras viajan ligeros de equipaje. Normalmente, visten armaduras de cuero acolchadas y yelmo sin visera, y en la mano portan un arco.

Beneficios especiales: Un flecha negra puede realizar un disparo de precisión contra la articulación de una de las alas de un dragón que esté volando, forzándolo a planear y aterrizar, normalmente a un kilómetro o dos del campo de batalla si el ataque tiene éxito. El ataque se lleva a cabo normalmente, sin las penalizaciones habituales de las tiradas de precisión dado que el flecha negra conoce perfectamente la anatomía de sus enemigos y tiene la habilidad de predecir los movimientos de la bestia al planear o picar, más que cuando bate las alas. Algunas veces, desde luego, el dragón herido optará por lan-

San Jorge
Aparte de ser el santo patrón de Inglaterra, Catalunya, y tantos otros lugares, la verdadera historia de San Jorge es bastante oscura: es posible que viviera cerca del 315 después de J. C. y que sirviera como oficial capadocio en el ejército romano. Fue muy popular entre los soldados durante la Edad Media, aunque el dragón no se sumó a su historia hasta el siglo XIII, cuando la leyenda de san Jorge empezó a pasar de boca en boca, casi mil años después de su muerte. A principios del siglo XVI, el papa Clemente VII negó la parte de la historia correspondiente al dragón, aunque ésta siguió viva en la memoria popular.

zarse en picado contra el agresor.

Una vez al día, el flecha negra puede buscar los puntos débiles de un dragón observándolo. Si el flecha negra supera con éxito un chequeo de Inteligencia con una penalización de —3, encontrará las zonas más vulnerables de la armadura del gusano, un lugar desprovisto de escamas donde un pivote o una flecha pueden causar el máximo daño posible. Si encuentra el punto exacto, todos los ataques realizados con éxito producen el doble de daño, incluyendo los bonificadores por fuerza (los bonificadores mágicos y por especialización no se doblan).

A noveno nivel, el flecha negra puede fabricarse una flecha o un pivote matadragones. Cada vez que gana un nivel más puede fabricarse otro de estos proyectiles.

Restricciones especiales: Los flechas negras pasan tanto tiempo entrenándose con sus armas que sufren una penalización de —1 a sus ataques con armas arrojadas o de cuerpo a cuerpo. Además, como muchos guardabosques, rara vez utilizan armaduras más pesadas que la cota de mallas, porque no les dejan suficiente libertad de movimientos.

Por último, el flecha negra nunca puede intentar someter a un dragón.

Opciones de riqueza: Los flechas negras empiezan con 3d6 (x10) mo pero deben tener desde buen principio un arco especial de su elección, el cual les permite añadir su bonificador por Fuerza a sus tiradas de ataque.

Georgianos

San Jorge de Inglaterra
Antes de matar al dragón
Bebió una cerveza inglesa
Apurando un inglés jarrón.
—G. K. Chesterton
El Inglés

Este kit de paladín está diseñado para aquel puñado de héroes que se sienten llamados a acabar con las peores encarnaciones del mal: los dragones cromáticos.

Rol: Ser un excepcional ejemplo del poder

de la fe frente a la oscuridad.

Habilidades secundarias: Armero, mozo de cuadra.

Pericias en armas: Recomendadas: Lanza, espada a dos manos.

Pericias en no armas: Bonificadas: Cabalgar por el suelo, religión. Recomendadas: Conocimiento del dragón, sentido del clima, rastreo.

Equipo: Lanza, caballo de guerra pesado, barda y la mejor armadura que pueda permitirse.

Apariencia: Los georgianos son excelentes jinetes de combate. Capa de cuero verde, escudo de cuerpo entero de metal y aureola (opcional).

Beneficios especiales: La mayor protección que obtienen los georgianos es su doble protección contra dragones de 3 metros de radio. Los dragones sufren una penalización de —2 a sus tiradas de ataque contra el caballero y los que se encuentren dentro del radio de efecto. Además, los georgianos son inmunes a los ataques con armas de aliento por parte de dragones malvados.

Los georgianos también pueden lanzar un reto al dragón una vez al mes, atrayendo a la bestia al combate. A menos que el dragón supere un chequeo de moral, deberá abandonar su guarida y luchar con el personaje. La diferencia principal con el reto del matadragones es que el combate no tiene por qué producirse en el suelo.

Los corceles de los paladines georgianos no resultan afectados por el miedo frente a dragones, no importa el tipo de bestia. Además, acostumbra a estar protegido por el radio de acción de la protección contra dragones que surge de su jinete.

Restricciones especiales: Dada la estrechez de sus objetivos, los personajes de este kit pierden las habilidades de paladín siguientes: protección contra el mal, contra enfermedades y detección del mal, así como su capacidad para ahuyentar muertos vivientes. Sólo están protegidos contra los dragones.

Opciones de riqueza: Al igual que el resto de paladines, el georgiano empieza el juego

Nuevo conjuro

Control de dragones

(Encantamiento/hechizo)

Nivel: Hechicero, 4; sacerdote, 3

Alcance: 100 metros

Componentes: V, M

Duración: Especial

Area de efecto: Una criatura

Tirada de salvación: Especial

El conjuro de control de dragones es una versión más poderosa y específica del conjuro de Hechizar monstruos, y permite al mago o sacerdote entablar una combate mágico entre su voluntad y la de la bestia. El resultado nunca está claro de antemano, pero el más poderoso y carismático de ambos gana un ascendente sobre el otro.

El control de dragones afecta a los dragones verdaderos, y también a los falsos y otros monstruos parecidos como los draconianos, los dragones orientales o los wyverns. El conjuro requiere del uso de una escama de dragón (de una antigüedad por lo menos igual a la del dragón objetivo) y de un crisol de plata en el que quemar la escama. El conjuro no surte efecto en criaturas no draconianas.

Cuando se lanza el conjuro, el personaje y la criatura deben realizar un chequeo de carisma. El personaje resta su nivel del resultado, y la criatura, su categoría de edad (la mitad de sus dados de vida en caso de un dragón de tipo inferior). Si el personaje obtiene un resultado inferior al de la bestia ha conseguido controlarla y puede ordenarle que realice las acciones que desee (el dragón romperá el vínculo mágico obtenido si se le pide una acción suicida o si se le exige que revele el emplazamiento de su tesoro). Si es el dragón quien obtiene un resultado inferior pasa a dominar la voluntad del personaje y puede a su vez ordenarle acciones.

En ambos casos el conjuro tiene una duración equivalente al conjuro de hechizar personas. Según la inteligencia y tiradas de salvación del perdedor del combate mágico. Consulta la descripción del conjuro de hechizar persona en el Manual del jugador para obtener más detalles acerca de las tiradas de salvación referentes a este conjuro.

Inteligencia	Chequeo al cabo de
3 o menos	3 meses
4-6	2 meses
7-9	1 mes
10-12	3 semanas
13-14	2 semanas
15-16	1 semana
173 días	3 días
182 días	2 días
19 o más	1 día

con 5d4 (x10) mo.

Señor de los Dragones

«Ningún dragón se resiste a una fascinante charla de acertijos, y a perder el tiempo intentando comprenderla»

J. R. R. Tolkien

El Hobbitt

Estos astutos magos son una mezcla de san Francisco y el personaje de Ged, del libro de Ursula LeGuin Un mago de Earthsea, son un poco los flautistas de Hamelin entre los matadragones. De hecho, aunque se dediquen a combatir dragones son más unos domadores que unos ejecutores; domestican dragones en lugar de matarlos. Acostumbran a ser unos maestros de la retórica y de los acertijos, capaces de enfrentarse a la habilidad innata del dragón en el arte del lenguaje y el dominio de la audiencia.

Los señores de los dragones tienen por costumbre utilizar un dragón ya domesticado para intentar domar a otro.

Rol: Desean aprender todo lo que haga referencia al arte de domar dragones y están prestos a hacerse con todas las herramientas que puedan ayudarles en su empresa.

Habilidades secundarias: Ninguna.

Pericias en armas: Normales. Este kit no tiene ningún tipo especial de arma asociado.

Pericias en no armas: Bonificadas: Idioma de los dragones, entrenar animales (dragones). Recomendadas: Conocimiento del dragón, cabalgar por el aire, manejo de animales, lenguajes antiguos (gusanico antiguo), lenguajes modernos (lenguaje de los dragones).

Equipo: Báculo, pincho o brida, cincha enorme.

Apariencia: Los señores de los dragones jamás llevan puesto nada que proceda de un dragón (garras, piel, etcétera), pero a menudo decoran su equipo con temas draconianos (sus báculos y mazas, por ejemplo).

Beneficios especiales: Los señores de los dragones son polemistas experimentados, acostumbran a tener un carisma especialmente alto y una voz prodigiosa. Si pueden entablar una conversación con el dragón durante más de un round, ganan el derecho a un chequeo de reacción con un bonificador equivalente a su nivel. Si el resultado del chequeo es de «cauto» o mejor, el dragón responde de forma «indiferente» y sólo ataca en defensa propia. Si el resultado es «indiferente» o mejor el dragón pasa a ser «amistoso»; en algunos casos, un dragón joven incluso

estardispuesto a prestar algún tipo de favor al señor de los dragones. Algunos DMs preferirán interpretar todo el proceso mediante el rol, pero ten en cuenta que un señor de los dragones siempre sabe cómo despertar la curiosidad de un dragón dispuesto a escucharle (da un respiro al jugador si está teniendo problemas en el momento de representar a su personaje).

Cuando se inicia una lucha para someter al dragón, los señores de los dragones pueden utilizar conjuros para someterlo, algo que no acostumbra a suceder con la magia de carácter agresivo. Consiguen este efecto usando cuidadosamente la descarga de conjuros de ataque; los hechiceros que no pertenecen a este kit son incapaces de realizar esta forma de intimidación mágica.

Si la campaña tiene previsto el uso de las reglas opcionales derivadas del sistema de «senderos de magia», los señores de los dragones tienen acceso automático al «Sendero del Dragón». Si no es así, normalmente serán de las escuelas de Encantamiento/Hechizo e Ilusión/Fantasma. Muchos señores de los dragones aprenden el conjuro de Control de Dragones cuando acceden al nivel adecuado (consulta el recuadro).

Restricciones especiales: A pesar de su dominio del arte de domar dragones, un señor de los dragones sólo puede tener un dragón domesticado a la vez, a menos que haya domesticado a una pareja al mismo tiempo (los dragones son bestias con un potente sentido de la territorialidad, por lo que difícilmente aceptarán la presencia de un competidor, sea cual sea su subespecie). Los intentos de mantener dos dragones juntos siempre acababan con un duelo a muerte entre ellos, que acostumbra a conllevar un enorme daño colateral. Si no se permite a un dragón acabar con su rival, empezará a frustrarse y a encolearse fácilmente por no tener oportunidad de acabar con su enemigo.

Los señores de los dragones no pueden y no toman tesoro de las guaridas que visitan y de los dragones que domestican. Si lo hacen, inmediatamente pierden el control que hubiesen podido tener sobre la bestia.

Opciones de riqueza: Al igual que el resto de domadores, los señores de los dragones acostumbran a ser pobres. Empiezan a jugar con 1d4 (x10) mo. □

Wolfgang Baur ha aceptado finalmente su triste destino: vivir una vida Eurotrash. De hecho, se regodea en ello bebiendo demasiado café, escuchando demasiado Europop y quejándose continuamente del clima de Seattle.

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC™

Tercera Edad, en el 1650

La Épica Lucha de J.R.R. Tolkien

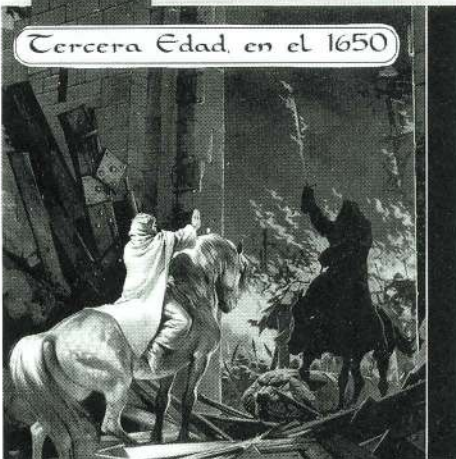
"Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos.
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA

Juego por Correo™

Tercera Edad, en el 1650



Based on THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™
Designed and distributed by Game Systems, Inc., Miami, FL.

Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo.

Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros países. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R. Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

CARACTERÍSTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- * Informes y dibujos de todos tus personajes.
- * Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- * Resultados de turnos impresos en láser.
- * Creación de tus propios personajes.
- * Los resultados de turnos ocupan 10-17 páginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS, S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

Copyright © 1995 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING INC., Berkely CA. La Tierra Media JPC™, El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de TOLKIEN ENTERPRISES. Todos los personajes y lugares derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores de Unwin Hyman, Ltd. y George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

Producido bajo licencia de GAME SYSTEMS INC, Miami, Florida, USA. Licenciario exclusivo de los juegos por correo de Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, que posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en EL HOBBIT® y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS® de J.R.R. Tolkien.
Editado y distribuido por Central de Jocs, S.L. con autorización de GSI



Los dragones en la mitología y en la literatura

DRAGONES DE LEYENDA

Por John D. Rateliff ilustración de Alberto Durero

Allí yacía un enorme dragón aureorrojizo, que dormía profundamente; de las fauces y narices le salía un ronquido, e hilachas de humo, pero los fuegos eran apenas unas brasas llameantes. Debajo del cuerpo y las patas y la larga cola enroscada, y todo alrededor, extendiéndose lejos por los suelos invisibles, había incontables pilas de preciosos objetos, oro labrado y sin labrar, gemas y joyas, y plata que la luz teñía de rojo.

J. R. R. Tolkien
El Hobbit

Ninguna criatura es tan representativa de la fantasía como el dragón. El dragón es a la fantasía como el vampiro al terror, como la nave espacial a la ciencia ficción, y como el sheriff al Salvaje Oeste. Existe una razón por la cual el juego de rol más popular del mundo tiene la palabra dragón en su marca. Ni el elfo, ni el grifo, ni el gigante ni el unicornio tiene tanta resonancia en nuestra cultura.

Los dragones aparecen de forma importante en muchos de los mitos de todo el mundo: Tiamat, la diosa sumeria de la creación; las Revelaciones del «gran dragón rojo», una bestia de siete cabezas cuya aparición significa el fin del mundo; el guardián del Vellocino de Oro; la Gran Serpiente que está enroscada al mundo y que acudirá presta para ayudar en la destrucción del panteón de dioses nórdicos el día del Ragnarok; o la gran serpiente Apep, el eterno enemigo de los dioses egipcios, que intenta devorar el sol. Según la leyenda, el héroe griego Cadmus mató a un dragón y esparció sus dientes por el suelo, del que brotaron unos hombres que le ayudaron a en-

contrar la gran ciudad de Tebas. Perseo, otro héroe griego, encontró a la princesa Andrómeda encadenada a una roca, ofrecida en tributo a un monstruo marino, y la rescató, siendo el precursor de toda una retahíla de héroes, doncellas cautivas y dragones que se extiende hasta nuestros días.

Durante la Edad Media la creencia en la existencia de dragones estaba muy extendida. La cristiandad tenía en san Jorge a su matadragones particular, una historia importada de Asia Menor. Los galeses adoptaron al dragón rojo como su símbolo nacional (de ahí surgió la profecía de Merlín correspondiente al dragón rojo que acabaría con el dragón blanco de los sajones). Los vikingos recitaban la historia de Sigurd y el destino de Fafnir, especialmente interesante tanto por la personalidad de la bestia—el primer dragón parlante del que tengo noticia—como por las tácticas de emboscada que se ve obligado a adoptar el héroe para acabar con la criatura. Fafnir era un gigante que había adoptado la forma de un dragón (la forma más adecuada para defender su tesoro de posibles robos) que murió a manos del joven Sigurd, el cual cavó una trampa en un sendero por el que acostumbraba a pasar la bestia y se escondió en él a la espera de la criatura. La siguiente vez que el dragón pasó por el lugar, el joven le apuñaló la panza sin previo aviso, demostrando que el valor y la astucia son más importantes que el juego limpio cuando se trata de acabar con una bestia de tal poder. Por su parte, los ingleses que tomaron a san Jorge como patrón una vez se asentaron en Bretaña y los verdaderos bretones hicieron las maletas tenían la leyenda de Beowulf, un héroe tan valeroso e inconsciente que insistió en retar

a un combate personal al dragón que estaba asolando su reino. El poder y la ferocidad de los dragones se demuestra al conocer que Beowulf, que había acabado con Grendel y con la madre de Grendel con una sola mano, murió en su combate con el dragón y que no habría podido acabar con él si no hubiera recibido la última ayuda por parte de uno de sus guerreros. Incluso el más poderoso de entre todos los guerreros de la mitología nórdica y anglosajona no podía esperar enfrentarse en combate personal a un dragón y sobrevivir.

DRAGONES «HISTÓRICOS»

¿La gente de aquellos tiempos se creían sus propias historias? Los autores actuales de fantasía heroica escriben acerca de cosas que saben que no existen (de ahí la gracia de la fantasía), pero es bastante más peliagudo determinar si Shakespeare creía en sus brujas o Dante en los nueve círculos del Infierno. Leslie Kordecki, en su conferencia titulada *Tradición y desarrollo del dragón medieval inglés* (leída en la Universidad de Toronto en 1980), señaló que las primeras leyendas medievales acerca de dragones tendían a describirlos como criaturas vivas, mientras que las posteriores historias fueron convirtiéndolos en meros símbolos que desaparecían en una nube de humo a voluntad del santo de turno. La impresión general que se extrae de la lectura de las leyendas—o de las versiones que han llegado hasta nuestras manos—es que sí, la gente se creía esas historias. O mejor, digámoslo de otro modo, no habían pruebas de que los dragones no existieran, y un buen puñado de evidencias de que sí existían o habían existido.

Tal y como C. S. Lewis señaló en su maravillosa descripción del punto de vista medieval (*The Discarded Image*, 1964), las gentes de aquellos tiempos tenían mucho respeto a la autoridad de los antiguos imperios. La mayor parte de la cultura—ciencia, medicina, teología, filosofía, literatura, etcétera—había sido heredada de los romanos y de los griegos (y, posteriormente, de los árabes). Todos estos puntos de referencia culturales coincidían en afirmar que los dragones habían habitado la Tierra en algún momento de la historia. Si alguien seguía dudándolo, sólo tenía que echar una hojeadá al libro de los libros: la propia Biblia.

El versículo en el que se describe los primeros seres vivos del Génesis viene especificado en las Biblias modernas como «grandes monstruos marinos», «ballenas» y descripciones similares. La palabra hebrea en cuestión, *tannin*, puede traducirse de diversas maneras. San Jerónimo, traductor de la Vulgata, o Biblia Latina, escogió la palabra *draco*: dragón. Las Biblias modernas han hecho desaparecer el mito y lo han sustituido por «ballenas», «leviathan» e incluso «chacal», pero la Biblia Latina medieval en uso desde el siglo IV contenía quizás una docena de referencias a dragones que cazaban en el páramo, vivían en las profundidades del mar, y que acostumbraban a estar estirados esperando la aparición de algún incauto como hizo la serpiente del paraíso (que se convirtió en un dragón en muchas versiones populares) [1]. Muchos autores de fantasía han hecho que sus dragones fuesen las primeras criaturas inteligentes en vivir en sus mundos (influenciados sin duda inconscientemente por la presencia de dinosaurios prehistóricos en nuestro mundo), sin darse cuenta de que la historia más famosa acerca de la creación de un mundo coincidía con ellos.

De todas formas, es importante tener en cuenta que mientras que el hombre medio medieval creía en la existencia de los dragones, también estaba convencido de que habían desaparecido hacía mucho tiempo. Los dragones pertenecían a un pasado le-

gendario, la era de las cosas maravillosas, no al frío y duro presente de sus «tiempos modernos». El descubrimiento ocasional de huesos de dinosaurio (2) sólo hizo que aportar pruebas adicionales, si es que se necesitaba alguna más, después de escuchar las bien documentadas historias acerca de los héroes y las vidas de los santos para poder afirmar que los gigantes y los dragones habían habitado la Tierra en el pasado (3). Si quedaba alguno vivo era motivo de debate: ¿quién podía saber lo que se escondía acechante en los confines del mundo? En palabras de Tolkien: «Los dragones estaban confortablemente lejos, y por lo tanto eran motivo de leyendas», pero prosigue para señalar que los dragones debían tener una apreciación similar acerca de los caballeros:

«Entonces, ¡los caballeros son un mito! Dijo el dragón más joven e inexperto. «Siempre lo hemos pensado.»

«Al menos, cada vez son menos frecuentes», pensó el más anciano y sabio de los dragones; «lejanos y pocos, ya no tenemos que temerles»

—J.R.R. Tolkien

Egidio, el granjero de Ham

DRAGONES, POCO DISPUESTO O NO

La fantasía heroica moderna empezó a hacer su aparición a mediados del siglo XIX. En esos días había un montón de leyendas, mitos y literatura medieval de la que echar mano. Si consideramos la cantidad de literatura de ficción producida los últimos ciento treinta años, los dragones cada vez son más escasos, y los dragones buenos, aún más. No trataremos aquí de las innumerables versiones del mito de san Jorge; en lugar de ello centrémonos en los innovadores más importantes.

Una de las historias más importantes y más imitada hasta el día de hoy es la obra de Kenneth Grahame: «The Reluctant Dragon» («El dragón poco dispuesto») (1898) [4]. Se trata de un cuento sencillo acerca de un dragón que prefiere la vida tranquila a dedicarse a destrozar pueblos y raptar prin-

cesas. Grahame rompió el cliché del dragón descerebrado y brutal. Su dragón prefería escribir poemas y cuando san Jorge se presenta frente a él, increíblemente decide no entablar la lucha. Por su parte, el santo se ve empujado por los deseos de los habitantes de la ciudad, que quieren que acabe con la bestia. «Toda la noche he estado escuchando... historias acerca de muertes, robos y demás maldades; eran algo pintorescas, ciertamente algunas no eran muy convincentes, pero en conjunto formaban una lista larguísima de crímenes.» Más tarde, san Jorge se decepcionará al enterarse que los ciudadanos están cruzando apuestas y que el dragón es favorito, pagándose sólo 6 a 4 por su victoria. Después se enzarzan en un simulacro de combate en el que san Jorge acaba por «tocar» al dragón en una zona no vital. Al final, el monstruo «reformado» reliza un discurso en el banquete de la victoria —el primer dragón «sometido» del que tenemos noticia—. Los últimos imitadores del mundo Grahame han ideado el cliché de «Puff, el dragón mágico» —un dragón listo y mono— prefiriendo el sentimentalismo a la aventura, quede claro que esto no es culpa de Grahame. La idea de los dragones vistos como criaturas cultas e inteligentes con los que uno puede pactar en beneficio mutuo bien vale el precio. (5)

La siguiente gran historia acerca de dragones es la del Lord Dunsany: «The Fortress Unvanquishable, Save for Sacnoth» (1908) —una de las mayores aventuras épicas de todos los tiempos—. En un cuento de veinte páginas, Dunsany lanzó el género de «espada y brujería» enviando a su héroe, Leothric, a una misión en contra de un malvado hechicero y sus esbirros: arañas gigantes, vampiros, súcubos, hordas de guardias armados, el propio hechicero armado con espada y ni uno, ni dos, sino tres centinelas dragones. Lo mejor de todo, sin embargo, es la aventura preliminar que lleva a cabo el joven Leothric para ganar la espada con la que poder derrotar al hechicero maligno. Desgraciadamente, el héroe se entera de

1. Uno de ellos es Edmund Spenser en el primer tomo de *The Faerie Queene*. A pesar de la dificultad de la ortografía, el clímax de la batalla entre san Jorge y el dragón vale la pena. El DM encontrará en esta descripción una de las mejores versiones de este mítico combate.

2. Una ocurrencia bastante común en el sur de Inglaterra, incluso en nuestros días. Tolkien encontró una mandíbula fosilizada que guardó como si se tratara de un hueso de dragón.

3. De este modo, los anglosajones atribuían la existencia

de caminos pavimentados y edificios de piedra que encontraron en Anglia o Sajonia al trabajo de los gigantes, ahora desaparecidos, pero que habían dejado su indeleble huella. El gran autor galés del siglo XII Geoffrey of Monmouth tramó una divertida sucesión de historias acerca

de la historia de Britania (aparentemente inventándose la vida del rey Arturo en el proceso). Geoffrey mantenía que antes de la llegada de los humanos Britania estaba poblada de gigantes. Ambos mitos derivan de la Biblia: «En aquel tiempo, los gigantes habitaban la Tierra» (Génesis 6:4).

que la espada necesaria es la espina dorsal del gran dragón-cocodrilo Tharagaverung y que éste es invulnerable, bueno... casi. Puede morir de hambre. Leothric debe luchar ininterrumpidamente con el dragón-cocodrilo durante tres días, hasta que éste muere de hambre, manteniéndose alejado de sus enormes fauces todo el tiempo. Una vez ha obtenido la espada, el resto es fácil —una simple cuestión de astucia y de resistirse a las tentaciones— pero, ¡imagínate la reacción de un PJ al decirle que debe luchar en combate personal contra un dragón hasta que se muera de hambre!

Dunsany también escribió acerca de otro dragón, tergiversando antiguos clichés, como en «Miss Cubbidge and the Dragon of Romance» (1912), donde sustituyó la tradicional princesa por la hija de un político, y llegó a sugerir que el rapto le conllevó aspectos positivos. «The Hoard of Gibbelins» (también de 1912), una de sus mejores historias, ofrece un fino ejemplo de cómo jugar con los clichés al mismo tiempo que se los pervierte, jugando constantemente con las expectativas del lector acerca de los malvados dragones y de los caballeros errantes de los cuentos de hadas.

Había un dragón... que, según las plegarias de los campesinos, merecía morir, no sólo por las numerosas doncellas que había matado cruelmente, sino porque era malo para las cosechas; destruía los alrededores y era una plaga para el ducado... Por ello [Alderic] cogió el caballo y la lanza y cabalgó hasta encontrar el dragón, y el dragón fue a su encuentro escupiendo un amargo humo. Y así gritó Alderic: «¿Acaso algún dragón apuesto ha podido vez alguna contra caballero verdadero?» Y bien, el dragón sabía que eso jamás había sucedido antes, y agachó la cabeza y se quedó en silencio, pues de su boca rezumaba sangre. «Entonces —dijo el caballero—, si no vuelves a probar la sangre de doncella serás mi fiel montura, si no, esta lanza te doblará y que los trabajadores canten el destino de tu raza.»

Y el dragón no abrió sus dentadas fauces, ni cargó contra el caballero lanzando fuego; porque sabía bien el destino de aquellos que hacían estas cosas, sino que aceptó los términos impuestos y juró servir al caballero fialmente como su montura.

—Lord Dunsany

«The Hoard of the Gibbelins»

Del libro *The Book of Wonder*

LOS DRAGONES DE TOLKIEN

La contribución de J. R. R. Tolkien a la fantasía en general y al mundo de los dragones en particular es lo suficientemente importante como para dedicarle un aparte. El concepto de grupo de PJ (especialistas con diferentes conocimientos trabajando juntos en pos de un fin común) deriva directamente de la «Comunidad del Anillo», mientras que su «punto de vista» acerca de las razas fantásticas más habituales —elfos, enanos, goblins, etcétera— es la fuente de la cual beben la mayoría de autores posteriores. Es el narrador de cuentos fantásticos más imitado de la historia, y su magistral descripción de Smaug, «la primera y la mayor de las calamidades», es el patrón por el que el resto de los dragones de la literatura fantástica son juzgados.

Mientras que la tendencia de Grahame fue la de tratar a los dragones como criaturas astutas y listas, Tolkien les devuelve el perfil original de depredadores mortales. Todos los dragones de Tolkien —Smaug de *El Hobbit*, Glorund de *El Silmarillion*, el voluntarioso, pero no excesivamente valiente Chrystophlax de Egidio el Granjero de Ham— son inteligentes, no tienen escrúpulos y son terriblemente peligrosos. Uno puede hacer un trato con ellos, pero todos son capaces de dar cuenta de un pequeño ejército o una ciudad por sí solos. Cualquiera que ose hablar con uno de los dragones de Tolkien debe asegurarse una vía de escape si no quiere convertirse en la siguiente comida de la criatura. Además, los dragones de Tolkien son expertos en el arte de la traición y la malicia: en vez de matar a Turin, un héroe valeroso

pero no demasiado listo, Glorund le convence de que abandone a la gente que cree en él y lo envía a vagabundear sin norte, mientras que Smaug siembra la duda en la mente de Bilbo acerca de su relación con los enanos. La gente que escucha a los dragones son susceptibles de caer bajo su embrujo («Smaug tenía una personalidad desbordante»), y si tienen una pizca de avaricia, ésta ya no le abandonara en la vida. Algunas veces la avaricia del dragón es contagiosa, se transmite al entrar en contacto con su tesoro «sobre el que el dragón ha dormido largo tiempo» —tal y como se observa en el fin de Thorin Escudo de Roble y, hasta cierto punto, en el propio Bilbo (cuyo robo secreto de la Arkenstone fue un acto reflejo). Similarmen- te a lo que ocurre con el tesoro de Fafnir, el de los nibelungos, parece llevar la desgracia a quien lo posee, incluso a aquellos que lo reclaman como suyo, por eso los paisanos de Beowulf se niegan a coger para sí el tesoro del dragón después de su muerte, deciden en lugar de ello apilarlo y quemarlo en la pira funeraria del monstruo.

Finalmente, los dragones de Tolkien son muy difíciles de matar. Smaug destruye Dale y el Reino Bajo la Montaña, acabando con toda resistencia, y eso lo hizo cuando era «joven y tierno» (según sus propias palabras). Más tarde, el libro nos ofrece una descripción detallada de su ataque en la ladera de la montaña y del incendio de la Ciudad del Lago. Si no hubiese resultado muerto por la certera flecha especial de Bardo, que hizo blanco en el único lugar vulnerable de la bestia, Tolkien especula acerca de la posibilidad de que Sauron hubiera intentado manipularlo para que destruyera Rivendel (6). De igual modo, Glorund destruye la ciudad élfica de Nargothrond, dedicándose a destrozar escrupulosamente a todos sus defensores elfos, mientras otros dragones se centran en el saqueo de la ciudad escondida de Gondolin. Por su parte, Chrystophlax tiene muy pocas ganas de enfrentarse en combate cuerpo a cuerpo con un mata-dragones como Giles Claudimorax, pero cuan-

4. Originariamente era un capítulo del libro de Grahame titulado *Dream Days* (1898), que junto con *The Golden Age* (1895) eran un intento de presentar la infancia a los niños como estos mismos la veían. *The Golden Age* es un antecedente directo de *Calvin & Hobbes*, la

tira cómica de Bill Waterson. Grahame es más conocido por su obra *The Wind in the Willows*.

5. Roger Zelazny escribió un cuento excepcionalmente bueno, «The George Business», donde al igual que Grahame se nos ofrece una

versión verdaderamente divertida del mito, desde un punto de vista moderno.

6. *Cuentos inconclusos* (1980), «La búsqueda de Erebor» contiene unos comentarios de Gandalf acerca de los sucesos del primer capítulo de *El Hobbit*. El

mago nos indica los acontecimientos desde su punto de vista y desde el de los enanos. Además de ofrecernos un divertido contraste con el estilo narrativo de Bilbo, esta versión nos da información acerca de las motivaciones y los planes de Gandalf.

do tiene la sensación de que podría perder su tesoro realiza una masacre que acaba con la caballería del Pequeño Reino, para después sin esfuerzo aparente ahuyentar otro ejército. Es posible matar a uno de los grandes dragones, pero sólo después de una buena planificación y con una enorme dosis de suerte.

DRAGONES MODERNOS

Después de Tolkien, los dragones volvieron a ser el eje de la literatura fantástica. Anne McCaffey los utilizó para llenar de fantasía sus novelas románticas de ciencia ficción. Ursula Le Guin rompió con la tradición de Tolkien basando los dragones de Earthsea en la mitología oriental en lugar de la occidental. Las *Crónicas de Dragonlance®* de Hickman y Weis tuvieron en cuenta la capacidad destructiva de los dragones solitarios e imaginaron una horda de dragones arrasando un continente entero. *Talking to Dragons* (1985), de Patricia Wrede, resalta la importancia de la etiqueta y las buenas costumbres cuando uno entabla una relación con una de esas poderosísimas criaturas, basándose en los cuentos de hadas. Gordon R. Dickson hizo que el héroe de su novela *The Dragon y el Jorje* (1976) fuera un humano cuya mente había sido transferida al cuerpo de un dragón, por lo que debe acostumbrarse a los poderes y limitaciones de su nuevo cuerpo. La lista es interminable. Las posibilidades son enormes: de monstruos letales y de gran capacidad destructiva a pequeñas mascotas del tamaño de un gato, los dragones están por todas partes.

Existen tres dragones especialmente interesantes, todos surgidos de libros publicados en los últimos veinticinco años. Glyd el Dragón, de Patricia A. McKillip, de su libro *The Forgotten Beast of Eld*, es un viejo dragón, muy viejo, que sólo desea dormir sobre su tesoro; para él, su oro significa literalmente mucho más que su vida, y a pesar de ello cuando la bestia sale de su guarida masacra ejércitos, hunde barcos y hace que la guarnición de una ciudad se esconda prudentemente detrás de sus murallas. Una de las mejores descripciones acerca de un dragón que ya ha vivido muchos años. La lección de Beowulf, de *El Hobbit* y de la *Forgotten Beast of Eld* es siempre la misma: nunca despiertes al dragón que duerme.

En el extremo opuesto, en el libro *Talking to Dragons*, de Wrede (el primero y de largo el mejor de una serie de cuatro libros) describe un pequeño dragón, tan joven que aún no ha decidido su nombre ni su sexo. Wrede

también nos ofrece unos trazos acerca de la política de los dragones, la abuela del joven dragón era el Rey de los Dragones (el título era invariable independientemente del sexo de su portador). Cualquier DM que tenga unos PJs que hayan conseguido un huevo de dragón y que pretendan criarlo como mascota, familiar, o compañero, encontrará en el libro de Wrede muchísima y valiosa información, aparte de una buena lectura. Es quizás aún más intrigante la revelación que hace Wrede acerca de la razón que tienen los dragones para preferir las princesas (revelación que se explica con mayor detalle en el resto de libros de la serie).

Justo entonces, la princesa abrió sus ojos. Lanzó un pequeño grito y el dragón le habló frunciendo el ceño.

«No tienes por qué asustarte», dijo. «Ciertamente. Ahora eres mi princesa, y voy a cuidarte como mereces, y tú puedes limpiar mis escamas y cocinar para mí. Creo que ése es el acuerdo habitual».

—Patricia C. Wrede
Talking to Dragons

No todos los dragones se muestran en su forma de dragón, y el mejor dragón antropomórfico, sin duda, aparece en el libro *Tea with the Black Dragon* (1983), de R. A. MacAvoy. Desde el primer momento, Mayland Long se muestra en forma humana, y su lenta adaptación al mundo humano y su progresiva comprensión de su nuevo cuerpo consiguen que la lectura sea apasionante. El señor Long puede tener apariencia humana, pero su mentalidad sigue siendo la de un dragón milenario, lo cual le hace tener un punto de vista muy particular. Mejor aún, vuelve a aparecer en otra obra de MacAvoy, pero esta vez en su forma de dragón, *Raphael* (1984) —ambientada seis o siete siglos antes— donde el autor tiene la oportunidad de describirlo, en toda su elegancia, inteligencia y ferocidad. Los dragones de estos tres autores, cada uno en su estilo, tienen tanta personalidad que pueden dar muchas ideas a un DM creativo por lo que hace referencia a este importante aspecto.

MATADRAGONES

«Comenzaron a discutir acerca de matadragones históricos, dudosos, y míticos, y de las diferentes clases de golpes y estocadas y de artes, mecánicas y estrategias mediante las que llevarlo a cabo. La opinión general fue que sorprender al dragón dur-

miendo no era tan fácil como parecía, y que el intento de encontrarlo roncando era aún más peligroso que un valeroso asalto frontal.»

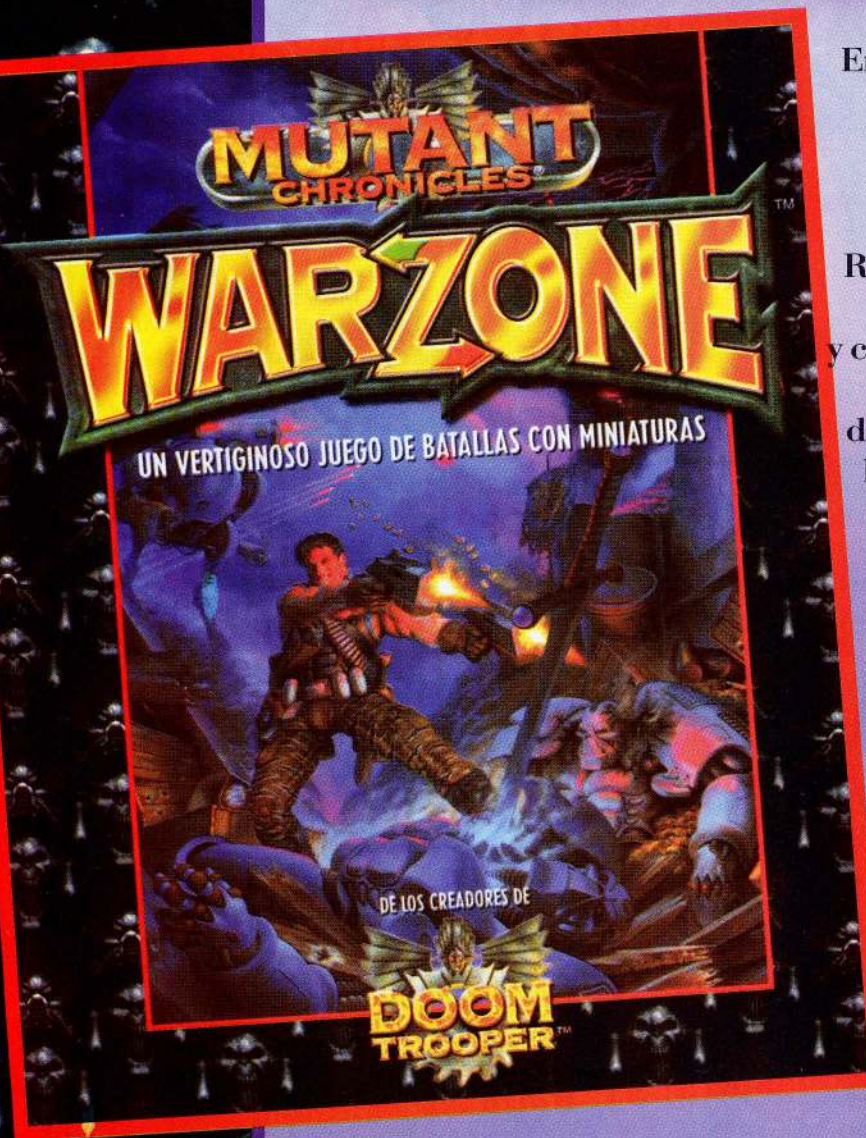
—J. R. R. Tolkien
El Hobbit

Unas últimas palabras para todos aquellos que tienen la convicción de que su próximo encuentro con un dragón se producirá en una partida de rol, con la bestia cargando contra los personajes destilando muerte y destrucción. La ficción está llena de batallas entre un héroe o heroína y un dragón, pero aún no se tiene muy clara la mejor forma de enfrentarse a una de estas criaturas. El acercamiento estilo «san Jorge» se reduce a provocar tanto a la bestia como para que cargue ciegamente y muestre su punto vulnerable en la garganta y así poder clavarle la lanza. Tolkien creía que la cosa no podía ser tan fácil, y que para matar al dragón antes se debían conocer sus puntos vulnerables (normalmente el vientre): Glorund, como Fafnir, resulta muerto a consecuencia de la emboscada del héroe, por debajo cuando pasa por encima de la trampa. Kenneth Morris en su libro *The book of three dragons* (1930), acerca de los mitos galeses, incluye una escena donde el héroe y el dragón se enzarzan en una espectacular y detalladísima batalla. El personaje de Ged de Le Guin simplemente lanza un conjuro que hace que el dragón se hunda irremisiblemente en el mar y se ahogue, un método efectivo, pero desapasionado y bastante sucio. Ya hemos comentado la forma ingeniosa que utiliza Dunsany (la muerte por inanición de la criatura, si uno puede sobrevivir a un combate tan largo). La forma menos escrupulosa es la que nos presenta Will Shetterly en *Cats Have no Lord* (1985), pero el sistema requiere de un loco al que no le importe morir (¿quizás un PNJ?). Es posible que la forma más sensata es la que encontramos en Egidio, de Tolkien: no luches con él si puedes evitarlo, y siempre que tengas la oportunidad intenta llegar a un trato.

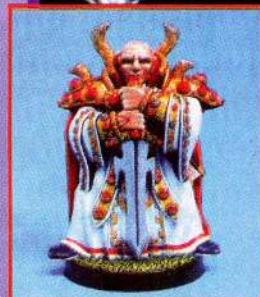
Después de todo, la larga expectativa de vida del dragón hace que se plantee dejar que el ladrón le robe ahora... ya le perseguirá dentro de cincuenta años.

John D. Rateliff leyó su tesis doctoral basada en la obra de lord Dunsany. Dirige un grupo de lectura de literatura fantástica conocido como los Burrahobbits y su personaje de AD&D es un travieso y pífido halfling.

IN NOMINE CARDINALIS



En WARZONE tienes la oportunidad de formar tu propia escuadra de Boinas Ensangrentadas, Rangers Venusianos, Marines Libres, etc y combatir en nombre del Cardenal para detener a las salvajes huestes de los cinco Apóstoles Oscuros

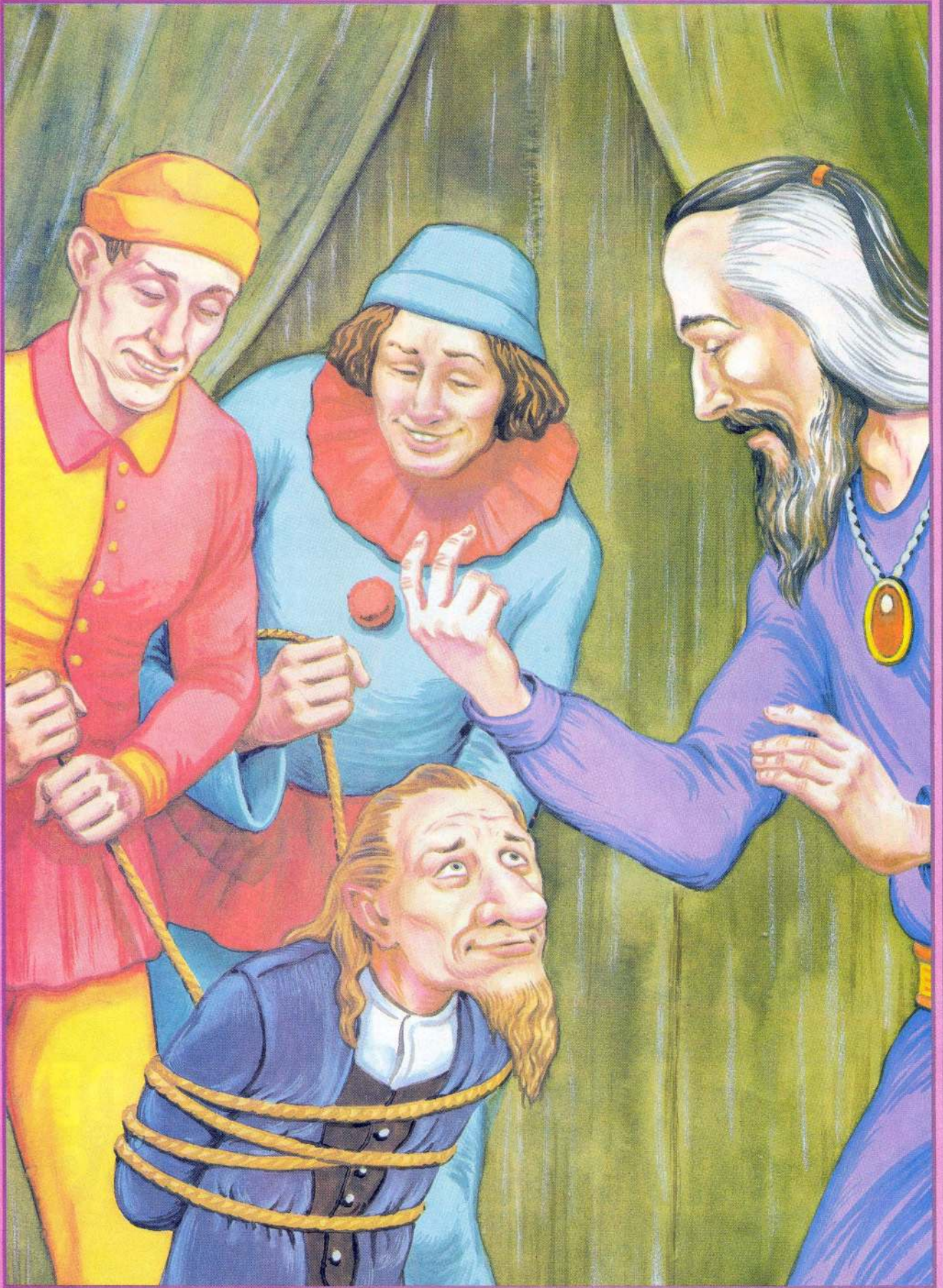


En el libro básico encontrarás: Listas de ejércitos de las cinco corporaciones, la Hermandad y la Legión Oscura, una descripción fascinante del universo de Mutant Chronicles y reglas ágiles para emprender todo

UN VERTIGINOSO JUEGO DE BATALLAS CON MINIATURAS

MD

Ulises 91, Madrid 28043
388 72 82-Fax 388 91 40



Hace falta un ladrón...

EL MAESTRO LADRON

por Karl Garrison ilustrado por Dan Burr

El ladrón es una de las clases más interesantes y versátiles del juego AD&D®, especialmente los de nivel bajo y medio. Con su amplia gama de pericias y su rápido progreso, normalmente no tiene problemas para mantenerse en paz con los otros miembros de un grupo de aventureros.

Los niveles más altos presentan más de un desafío. Los magos de alto nivel pueden imitar muchas de las pericias de los ladrones mediante el uso de determinados conjuros. No todas las campañas finalizan con el nivel 20, sin embargo. El *Libro de Aventuras de Reinos Olvidados*®, por ejemplo, proporciona reglas que permiten que los caracteres alcancen el nivel 30, así como tablas de conjuros ampliadas para magos y sacerdotes. Los guerreros también podrían hacer un montón de cosas por encima del nivel 20. Además de ganar 3 puntos de golpe con cada nivel, obtienen también un arma y una pericia no de armas cada tres niveles. Por encima del nivel 20, lo único que reciben los ladrones es un número reducido de puntos de pericia con cada nivel; algo que no pueden utilizar si sus pericias ya han alcanzado el tope máximo.

Una vez que las pericias de un ladrón alcanzan los valores máximos, ya no se puede hacer nada más con sus puntos de pericias. Aparte de unos cuantos puntos de golpe y pericias, hay

muy poca diferencia entre un ladrón de nivel 20 y uno de nivel 30.

Este artículo sugiere un método más sensible para determinar las puntuaciones máximas de las pericias de un ladrón, así como nuevos usos para los puntos de pericia, y formas creativas de utilizar una pericia a menudo menospreciada por la clase de los ladrones: la utilización de pergaminos.

El ladrón de la armadura resplandeciente

Personaje ladrón: *Ahora que las pericias de mi personaje están al 95 por ciento, ¿qué pasa con los puntos extra?*

DM: *—Se pierden, supongo.*

Ladrón: *—¿Y si empezara a usar una armadura de cuero? Entonces su puntuación bajaría por debajo del 95 por ciento, y no perdería ningún punto, ¿verdad?*

DM: *—Es verdad. Tienes razón.*

Ladrón: *—¿Me dejas que use la Tabla que hay en el Manual completo del ladrón en que aparecen las penalizaciones a las pericias de ladrón según la clase de armadura? Podría llevar la armadura de bandas +4 que el grupo encontró. Necesitaría subir varios niveles para poder recuperar todas su pericias, pero valdría la pena.*

DM: *—[Bostezando.] ¿Qué haría cuando hubiese recuperado sus pericias de nuevo?*

Ladrón: *—Supongo que empezaría a usar una armadura de placas.*

DM: *—Por favor, sé amable y pégame un tiro.*

El *Manual del jugador* establece que «ninguna pericia puede superar el 95 por ciento, incluyendo los ajustes por destreza, raza, y armadura». El ejemplo anterior muestra cómo algunos jugadores pueden intentar evitar esta restricción. Para la mayoría de los DMs, es simplemente inaceptable. Es ridículo considerar que hasta el más cumplido de los ladrones puede moverse silenciosamente con una armadura de metal. Por supuesto, el DM puede simplemente prohibir las armaduras no estándar de los ladrones, pero ello sólo solucionaría parte del problema. ¿Qué ocurre con un ladrón con una destreza de 9? ¿Tiene sentido que pueda llegar a tener las mismas pericias que un experto ladrón halfling con una destreza de 19?

Sugiero que el DM haga que sus jugadores ladrones mantengan dos tipos de puntuación: su puntuación base (la puntuación sin ajustes por destreza, raza, o armadura), y su puntuación real (con los ajustes). La norma de la página 38 puede modificarse para que diga «la puntuación básica de un ladrón no debe exceder del 95 por ciento, y un ladrón no debe tener nunca más de un 95 por ciento de posibilidades de éxito cuando utilice una pericia, sin tener

en cuenta su puntuación real». De esta forma, la puntuación de un ladrón puede ser superior o inferior al 95 por ciento, dependiendo de las circunstancias. En cualquier caso, cualesquiera penalizaciones a un intento de utilizar una pericia, provocadas por una situación en concreto, serán restadas de la puntuación real del personaje, la cual puede fácilmente superar el 95 por ciento. (Ver ejemplo 2.)

Ejemplo 1

Ragnar, un ladrón a quien le gusta llevar armadura de placas, tiene una puntuación base del 95 por ciento para su pericia de moverse en silencio. Su destreza de 18 le proporciona un 10 por ciento adicional. Sin embargo, el hecho de llevar una armadura de placas le resta —80 por ciento, haciendo que su puntuación real sea del 25 por ciento ($95 + 10 = 105$ por ciento; $105 - 80 = 25$ por ciento). (Ver tabla 38, en la página 115 del *Manual completo del ladrón* en donde figuran las modificaciones a las pericias de ladrón según la clase de armadura.) Como su puntuación base es la máxima posible, no puede aumentar su puntuación real por encima del 95 por ciento.

Ejemplo 2

Dara, una ladrona halfling con Destreza 19, tiene una puntuación base del 95 por ciento para su pericia de abrir cerraduras. Obtiene un +20 por ciento por su destreza y un +5 por ciento por su raza, haciendo que su puntuación real sea de 120 por ciento. Si intenta abrir una cerradura normal, sus posibilidades de éxito serán del 95 por ciento, que es la cifra máxima posible. Sin embargo, si intenta abrir una cerradura de extrema calidad (—60 por ciento de penalización), seguirá teniendo unas probabilidades de éxito del 60 por ciento, puesto que la penalización se resta de su puntuación real de 120 por ciento ($120 - 60 = 60$ por ciento).

Nuevas pericias de ladrón

Tal como queda estipulado previamente, normalmente las pericias

de un ladrón alcanzan su puntuación máxima en algún punto cercano al nivel 20. Incluso antes de ese punto, sin embargo, un ladrón puede desear encontrar otros usos para sus puntos de pericia. Algunas pericias pueden ser virtualmente inútiles para algunos tipos de ladrones, así que puede ser que un jugador no desee dedicar ningún punto a este tipo de pericias. ¿Qué uso puede tener la pericia de abrir cerraduras para un bandido de vida salvaje? ¿Para qué quiere un simple ratero aprender la pericia de leer lenguajes? Un acróbata experimentado podría considerarse por encima de la pericia de vaciar bolsillos.

Por estas razones, los ladrones de nivel alto deben tener la posibilidad de, a criterio del DM, aprender nuevas pericias. Estas pericias pueden ser inventadas por el jugador o por el DM, o se pueden tomar de otras fuentes, tales como el DARK SUN® Dragon King Sourcebook. Esta opción debería ser sólo para ladrones de una sola clase y de un nivel bastante elevado (al menos 14).

Nota: El libro de *Dragon Kings®* describe seis nuevas pericias disponibles para los ladrones de Athasia que alcanzan el nivel 21: detectar magia, detectar ilusión, falsificar documentos, sobornar oficial, excavar túnel, y escapar de ataduras. Algunas de estas pericias pueden ser también apropiadas para otras campañas. Cinco de ellas aparecen el libro *Player's Option: Skills & Powers®*, así como en el *Dungeon Master High level Campaigns®*.

Para diseñar nuevas pericias para la clase de los ladrones, habrá que tener en cuenta las siguientes premisas:

* Ninguna pericia podrá otorgar a un ladrón poderes mágicos o sobrehumanos. Aunque una pericia de hacerse invisible sin duda beneficiaría al personaje en gran medida, está fuera del alcance de la clase de los ladrones.

* La pericia, de alguna forma, deberá tener relación con los objetivos de los ladrones. (Debe referirse a co-

sas tales como irrumpir, entrar, robar, actuar con sigilo, evadirse, escuchar, u obtener información). Si el ladrón en cuestión está con un kit en concreto, la nueva pericia puede estar relacionada con los objetivos de dicho kit.

* El nivel de dificultad de una pericia nueva debe ser proporcionado con el de las pericias de ladrón existentes. Una pericia de correr en silencio, por ejemplo, sería demasiado poderosa y convertiría en inútil la pericia de moverse en silencio.

Una vez descritos los efectos y limitaciones de la nueva pericia, el DM debe decidir la puntuación base de la misma, así como las modificaciones por raza, destreza, y armadura. Si la nueva pericia es similar a una ya existente, ésta última se puede utilizar como guía para establecer las características de la nueva.

Si la pericia se ha tomado de una fuente distinta, como por ejemplo la antes mencionada del libro de *Dragon Kings®*, el DM deberá determinar si hay que realizar algún cambio para adaptar la nueva pericia a la campaña en curso, o bien a las propias preferencias del DM.

Ejemplo 3

Orion, ladrón y espía extraordinario, desea aprender más sobre lenguajes de forma que pueda aprender lo esencial de un nuevo lenguaje rápidamente cuando espíe a diferentes tipos de criaturas o cuando se encuentre en tierras extranjeras. La nueva pericia se llamaría lingüística.

El ladrón que utilice la lingüística deberá haber oído hablar al menos una hora de conversación en el lenguaje en cuestión antes de intentar poner en práctica su pericia (toda de golpe, o por segmentos). Después de esto, si el ladrón intenta comprender o meterse en una conversación en esa lengua, deberá llevar a cabo un chequeo de pericia.

Si falla, significa tanto que no comprende lo que se está diciendo, o que no conoce las palabras adecuadas para responder. Cada conversación en ese lenguaje precisa de un chequeo de pericia propio, puesto que

lo lógico es que en cada conversación se utilicen palabras distintas.

Puesto que lingüística es similar a la pericia de leer lenguajes, el DM decide utilizar ésta última como modelo, dándole las mismas modificaciones por destreza, raza y armadura a la nueva pericia. Sin embargo, como los ladrones tienen ya algunos conocimientos de lenguas, el DM establece la puntuación base de lingüística al 15 por ciento en lugar de al 0 por ciento.

Ejemplo 4

El DM decide que le gusta la pericia de escapar de ataduras del libro de *Dragon Kings®*, así que monta una escena para Zarkin, un personaje ladrón de la familia de los gnomos, para que aprenda esta pericia por sí mismo.

El DM le dice al jugador que el circo ha llegado a la ciudad y que una de las actuaciones parece ser particularmente interesante. El actor deja que los espectadores le aten y les promete que en el plazo de una hora se habrá librado de las ataduras. Casi seguro que Zarkin (que de alguna forma, en cada aventura, casi siempre va a parar a la cárcel) decidirá ponerse un disfraz y hablar con el actor después del espectáculo, suplicándole que le revele sus secretos. El actor rehúsa, sin embargo, diciendo que sus principios no le permiten enseñar su arte a nadie, puesto que éste podría utilizarse con fines deshonestos. Una vez que Zarkin le pasa un montón de pasta por debajo de las narices (5.000 mo), el actor decide relajar un poco sus principios.

El DM copia del libro *Dark Sun Dragon Kings* toda la información relevante acerca de la pericia, incluyendo la descripción, puntuación base, y modificaciones por destreza, raza, y armadura. Como no hay gnomos en Athas, el DM debe decidir la modificación que sufrirá esta pericia en el caso de los gnomos. Decide que los gnomos son pequeños y ágiles como los halflings, pero que no poseen su legendario toque para la mayoría de las pericias de ladrón. Los Halflings reciben una bonifica-

ción de 10 por ciento para esta pericia de escapar de ataduras, así que otorga a los gnomos un modificador de +5 por ciento. (Página 11.)

Cómo funciona

Para que pueda aprender una nueva pericia, el ladrón deberá pertenecer a una sola clase y tener un nivel mínimo de 14. Deberá encontrar un tutor que conozca ya la pericia o buscar un sistema para aprenderla por sí mismo (a discreción del DM). Deberá gastar 15 de sus puntos de pericia para comprar la nueva, después de que haya subido un nivel. La puntuación comienza estando en su valor base, más las modificaciones correspondientes por destreza, raza y armadura. El ladrón puede utilizar los puntos de pericia sobrantes para añadirlos a la nueva pericia, o puede utilizarlos en cualquier otra de sus pericias previas.

La nueva pericia se considera igual que cualquier otra pericia de ladrón, sujeta a las mismas reglas y limitaciones (por ejemplo, no se le pueden dedicar más de 15 puntos en cada nivel, etcétera).

Otras pericias

Los ladrones han de aprender varias pericias para tener éxito. Las habilidades no de armas de muchos canallas son similares a las pericias de ladrón, de forma que si el DM quiere, puede permitir que los personajes ladrones compren una habilidad no de armas de una casilla al grupo de canallas con un coste de 15 puntos de pericia, o una habilidad de dos casillas a un precio de 30 puntos de pericia. Ese personaje, sin embargo, no podrá comprar dos habilidades no de armas separadas de one-slot, y tampoco podrá comprar una nueva habilidad mientras conserve un nivel en el que haya adquirido una nueva pericia de ladrón.

Un nuevo vistazo a una vieja pericia de ladrón: La utilización de pergaminos

En el nivel 10, el ladrón consigue la habilidad de leer pergaminos de mago y de sacerdote. El único in-

conveniente de esta habilidad es que los ladrones tienen un 25 por ciento de probabilidades de revertir el efecto del conjuro de forma negativa cada vez que hacen uso de esta opción. Un DM generoso puede permitir que los personajes ladrones mejoren su habilidad con los pergaminos, deduciendo sus probabilidades de fallo. Esto les costaría 15 puntos de pericia, y además precisaría de un entrenamiento extenso con un mago (¡encontrar un tutor adecuado podría ser una aventura por sí misma!). Después de que se haya completado el aprendizaje, sus posibilidades de fallo se reducirían al 15 por ciento, igual que las de un bardo.

Es mejor que el ladrón se limite a utilizar pergaminos que sirvan de ayuda en una escapada, para disfrazarse, para despistar, en lugar de los que sirven para realizar ataques directos. Un pergamino de *teleportación* mal leído simplemente puede llevarle a un lugar distinto del que pretendía, mientras que un pergamino de *enjambre de meteoros* puede acabar por destruirle a él y a sus compañeros, en lugar de al objetivo.

En algunos casos, un personaje ladrón puede no saber ni siquiera si ha leído el pergamino correctamente, puesto que los efectos pueden no ser aparentes de inmediato. Por ejemplo, si lanza un conjuro de *runas explosivas* sobre un documento, puede que no sepa si ha funcionado o no a menos que lea el propio documento (y provoque la explosión). El DM puede permitir que un ladrón que tenga la habilidad de identificar conjuros sepa cuándo ha leído mal un pergamino, si supera con éxito un chequeo de habilidad.

Más abajo hay una lista de conjuros de mago y de sacerdote especialmente interesantes para los personajes ladrones. No es en modo alguno una lista completa: se trata tan sólo de mencionar unas cuantas posibilidades.

Conjuros de mago

Primer nivel

Armadura: Protege al ladrón, pero sigue manteniendo las ventajas

de no llevar armadura.

Cambiar el yo: Fantástico para disfrazarse de prisa.

Encontrar familiar: Puede que el DM desee restringir este conjuro para el uso exclusivo de los magos. Si no es así, tener un compañero animal puede ser una gran ventaja para el ladrón para el cual explora, o incluso ayudándole a robar objetos pequeños. (En la página 112 del *Manual del buen ladrón* aparecen varias formas en que un personaje ladrón puede utilizar a sus ayudantes animales.) Además, el familiar otorga al ladrón sus poderes sensoriales, según se describe en la página 134 del *Manual del jugador*.

Si uno de los poderes sensoriales del familiar es un buen oído, el ladrón gana entonces una bonificación a su pericia de detectar ruido. Esta bonificación puede variar entre +5 por ciento y +30 por ciento, dependiendo de la naturaleza del familiar. Si el ladrón tiene ya una bonificación a esta pericia a causa de su raza, se utilizará la mayor de ambas bonificaciones (no hay que sumarlas).

Identificar: Si el ladrón no tiene acceso a un gremio de magos, puede utilizar este conjuro para identificar tesoros mágicos por sí mismo. En caso de que llevara el objeto a otro mago, el mago podría reconocerlo como un objeto «caliente» y ¡delatar al ladrón!

Fuerza fantasmal: Un conjuro altamente útil para despistar, simulaciones, etcétera. Sin embargo, no hay que utilizar el conjuro para huir, ya que la ilusión requiere de concentración para mantenerse.

Dormir: Excelente para hacerse con los guardias y similares de una forma tranquila. Incluso si el conjuro falla, el ladrón no caerá dormido ya que su nivel es demasiado alto para que el conjuro le afecte.

Segundo nivel

Oscuridad, 3 m de radio: Aunque éste puede parecer un sistema fantástico para esconderse, es muy probable que un inmenso círculo de negrura absoluta atraiga la atención en lugar de evitarla.

Bolsillos profundos: Excelente sistema de apropiarse de una gran cantidad de botín sin encontrarse cargado hasta los topes y sin atraer la atención a causa de unos bolsillos excesivamente abultados.

Oro de los tontos: No es necesario decir gran cosa acerca de este conjuro, tan sólo que es mejor que el ladrón gaste el dinero falso cuando lleve un buen disfraz.

Fuerza fantasmal mejorada: Ver *Fuerza fantasmal*. Este conjuro dura dos rounds a partir del momento en que el ladrón deja de concentrarse, posiblemente otorgándole una cabeza de ventaja si huye.

Invisibilidad: Este conjuro, junto con la pericia de ladrón de moverse en silencio, permite desplazarse sin ser notado por prácticamente cualquier lugar.

Truco de la cuerda: ¡Rápido! ¡Un escondite instantáneo!

Telaraña: Este conjuro es estúpido para retrasar a los perseguidores, pero si funciona mal, el ladrón puede encontrarse en una situación algo pegajosa.

Tercer nivel

Fuerza Espectral: Ver *Fuerza fantasmal*. Este conjuro dura tres rounds a partir del momento en que el ladrón deja de concentrarse en él, posiblemente dándole tiempo suficiente para huir.

Forma espectral: Tal como se describe en el *Manual del jugador*, el que lanza el conjuro se mueve sin ningún ruido a través de los más pequeños orificios o grietas de paredes y puertas. A causa de su naturaleza insustancial, el DM puede también otorgar al ladrón una bonificación de +25 por ciento a su pericia de ocultarse en las sombras mientras permanezca en *forma espectral*. Este conjuro es ideal para espiar, pero no para robar o para realizar ataques sorpresa, puesto que el sujeto es completamente insustancial.

Cuarto nivel

Puerta dimensional: Es un conjuro estúpido para escapar de prisa. Su mal funcionamiento puede signi-

ficar que el ladrón aparece en un lugar al que no pretendía llegar, ¡pero al menos está en otro sitio!

Invisibilidad mejorada: Ver *Invisibilidad*. Puesto que el conjuro no finaliza una vez realizado un ataque, el ladrón puede destruir al oponente y escapar a continuación siendo aún invisible.

Quinto nivel:

Ilusión avanzada: Ver *Fuerza fantasmal*. Este conjuro sigue funcionando varios rounds y no precisa de concentración, permitiendo que el ladrón lleve a cabo otras acciones.

Nube letal: Éste es uno de los pocos conjuros ofensivos que pueden ser utilizados de una forma segura por los ladrones, puesto que si funcionase mal no afectaría al ladrón, aún en el caso de que éste fuese atrapado en medio. (Su nivel es demasiado alto.)

Puerta de sombra: Este conjuro permite que el ladrón escape con una puesta en escena dramática.

Teleportación: Ver *Puerta dimensional*. Este conjuro proporciona una gama más amplia de lugares de destino, pero es considerablemente más arriesgado.

Sexto nivel

Contingencia: Si el ladrón tiene otro pergamino de mago (no de sacerdote) a mano, puede intentar asociarlo a un conjuro de *contingencia*, al igual que lo haría un mago. Ten en cuenta que el ladrón tendrá que evitar que tanto el pergamino de *contingencia* como el pergamino al cual se asocie la *contingencia* funcionen mal.

Conjuro de muerte: Al igual que con el conjuro de *dormir* y con el conjuro de *nube letal*, el ladrón no tiene que preocuparse por si se verá afectado por el conjuro si el pergamino no funciona correctamente, puesto que su nivel es demasiado alto.

Hechizar un objeto: Hacer objetos mágicos es una habilidad especial propia de magos y no debería ser accesible a los ladrones, aún en el caso de que tengan un pergamino de *hechizar un objeto*.

Confundir: Otro conjuro perfecto para las huidas rápidas.

Transformación de Tenser: Puesto que normalmente los ladrones tienen más puntos de golpe que los magos, este conjuro puede ser muy efectivo cuando lo utiliza un ladrón. Sin embargo, sigue pudiendo atacar únicamente con una daga o una vara, incluso si el personaje en cuestión es bueno con otras armas mejores.

Séptimo nivel

Dos dimensiones: Cuando se le mira de frente, el ladrón que usa este conjuro es completamente invisible, incluso a un conjuro de *detectar invisibilidad*. Esto hace que este conjuro sea muy útil en algunas ocasiones, tales como introducirse en una torre ocupada por un mago paranoico. También permite que el ladrón se deslice por aberturas o grietas estrechas.

Deseo limitado: Este conjuro tiene innumerables posibilidades para un ladrón. Tendrá que ir con cuidado con lo que desea, puesto que lo opuesto puede materializarse si el pergamino funciona incorrectamente.

Teleportación sin error: Ver *Puerta dimensional*. Este conjuro proporciona una gama de destinos casi incontable.

Noveno nivel

Presciencia: Un conjuro muy útil cuando un lanzador irrumpe en un área con muchas trampas o fuertemente vigilada.

Deseo: Ver *Deseo limitado*.

Conjuros de sacerdote

Primer nivel

Curar heridas ligeras: No es muy recomendable que un ladrón utilice pergaminos de curación, puesto que en caso de que funcione incorrectamente heriría al receptor en lugar de curarle. Viceversa, si un ladrón utiliza un pergamino de *causar heridas ligeras* sobre un enemigo, y el conjuro funciona mal, puede ser que el enemigo en cuestión se cure. (De

todas formas, esto último no sería un problema si el oponente no está herido.)

Detectar trampas y pozos: Este conjuro permite al ladrón detectar pozos amplios, trampas y precipicios que normalmente no habría advertido. (Hallar/retirar trampas permite detectar tan sólo trampas y armas pequeñas.)

Enredar: Otro sistema para que el ladrón haga perder tiempo a sus perseguidores.

Invisibilidad ante los animales:

Encontrarse con una guardia de animales es una nimiedad si se dispone de este conjuro.

Pasar sin dejar huella: Casi perfecto para los ladrones, puesto que hace que el receptor de este conjuro no pueda ser localizado por ningún medio convencional, incluyendo los sabuesos y los guardabosques.

Segundo nivel

Piel de corteza: Como en el caso del conjuro de *armadura*, este conjuro hace que el ladrón esté protegido sin que pierda las bonificaciones correspondientes a sus pericias de ladrón igual que si no llevase ningún tipo de armadura.

Silencio, radio 3 m: Proporciona un manto de silencio alrededor de un área si el ladrón debe realizar alguna acción ruidosa, como por ejemplo desarmar una trampa o noquear a un guardia.

Tercer nivel

Fundir en piedra: Este conjuro proporciona un escondite excelente al ladrón, pero sólo durante un tiempo corto.

Respirar agua: Con este conjuro, el ladrón puede esconderse bajo el agua o incluso saquear reinos bajo las olas.

Cuarto nivel

Curar heridas serias: Ver *Curar heridas ligeras*.

Libre acción: Este conjuro proporciona al ladrón libertad de movimientos, incluso cuando está afectado por conjuros similares a *telaraña*,

haciendo que sea más difícil de capturar.

Puerta vegetal: Al igual que *fundir en piedra*, este conjuro proporciona un escondrijo provisional al ladrón, con una duración superior a la normal de este conjuro.

Lenguas: Estupendo para los espías, puesto que este conjuro proporciona una fluidez perfecta en cualquier lengua, así como el acento adecuado. La única desventaja es la breve duración del conjuro.

Quinto nivel

Curar heridas críticas: Ver *Curar heridas ligeras*.

Alzar a los muertos: Si un grupo de aventureros tiene sólo un sacerdote capaz de lanzar el conjuro de *alzar a los muertos*, y éste muere, entonces el personaje ladrón puede intentar revivirle utilizando un pergamino de *alzar a los muertos*. Sin embargo, esta acción puede ser arriesgada ya que, si funciona mal, el conjuro puede tener un efecto muy desagradable, tal como por ejemplo la destrucción completa del cadáver.

Sexto nivel

Curar: Ver *Curar heridas ligeras*. Un ladrón que se halle cerca de la muerte puede tomar en consideración la utilización de este pergamino, puesto que si no funciona correctamente ello no le matará, sino que le dejará con entre uno y cuatro puntos de golpe.

Orden de retirada: Posiblemente éste sea el mejor conjuro de escapada que puede utilizar un ladrón. El ladrón lee el pergamino de antemano y tan sólo precisa pronunciar una palabra para activar el conjuro, que le devolverá a un lugar seguro.

Séptimo nivel

Revivificar: Ver *Alzar a los muertos*.

Karl Garrison ha ocultado hábilmente su identidad al personal de Dragon Magazine, demostrando su experiencia en el campo en el que ha escrito.



...para atrapar a un ladrón

EL LADRÓN QUE SURGió DEL FRIO

por Renee Stern Ilustrado por James Holloway

Duke Arrigo arrancó la pintura que escondía su puerta de escape en la pared y la arrojó al otro lado de su estudio. ¿Cómo podía haber acabado el acuerdo? Todos los que habían intervenido en él se amuinaron. Especialmente él.

Agarró la escribanía de oro de su escritorio, pulsó el hueco tachonado en el grabado en forma de unicomio de la pared del fondo, y bajó al interior de su último secreto, el pasadizo de escape que descendía a los muelles. Si pudiese alcanzar un barco, estaría a salvo para intentar recuperar el trono una vez más. Su primo el rey no podría gobernar para siempre.

Pero, ¿quién había descubierto su complot? Estaban tan unidos. Oh, habían tenido uno o dos contratiempos; tierras involucradas en los tribunales, algún hombre muerto en una pelea callejera, etcétera. Pero él había esperado problemas y tranquilizaba a los que le respaldaban. Pero alguien debía haber hablado si el acuerdo final había desaparecido apenas medio día antes de llevarlo a cabo.

Cuando finalmente alcanzó la puerta, Arrigo la abrió bruscamente, desesperado por dejar atrás la ciudad. Pero frente a él esperaba una patrulla completa de soldados, con una de sus criadas de pie junto a ellos —¿con uniforme real? «¡Tú!» De repente comprendió la traición.

Había contratado a un espía del rey para que le limpiara la casa.

¿Estás harto de los ladrones vestidos de cuero oscuro de siempre? ¿Los que cortan bolsas en los mercados, o que pegan tundas en los callejones a medianoche? ¿Buscas algún sistema para poner un poco de salsa a tus campañas? Tal vez es el momento de reclutar unos cuantos canallas para que lleven a cabo un trabajo honesto, abierto, para el gobierno local, convirtiendo al gremio de ladrones en un servicio de inteligencia.

Este tipo de gremio puede ser aparecer esporádicamente en una campaña, lo que permitirá al DM introducir la idea a pequeña escala. En este caso, el gobierno involucrado deberá ser neutral, tanto políticamente como en cuanto a su alineamiento, y más pequeño o, de alguna forma, más débil que sus vecinos. ¿Cómo podría sobrevivir un estado de este tipo sin utilizar todos los talentos disponibles?

Como alternativa, la utilización de ladrones para espionaje y en operaciones de cobertura podría ser norma de la campaña, lo que proporcionará al DM otro medio de introducir intrigas políticas en sus aventuras. Se pueden diseñar las aventuras basándose en la Guerra Fría, así como en libros y películas de toda la gama, desde los más recientes technothrillers hasta el gran juego del siglo XIX entre Rusia e Inglaterra, el escenario de *Kim*, de Rudyard Kipling.

¿Qué razón podría impulsar a los PJs a dejar de lado las emociones del saqueo de un tesoro real o de hacerse con joyas bellamente talladas de las estatuas de un templo, y cambiarlas por un trabajo diurno corriente? Aunque no se harán ricos con la paga de un gobierno, la respetabilidad, el salario estable y la oportunidad de tener una pensión (considerando que vivan lo suficiente como para cobrarla) pueden ser puntos tentadores. El patriotismo, la oportunidad de servir a un rey, es otro cebo potencial. ¿Por qué razón dejar a los paladines la exclusiva de la rectitud en un grupo de aventureros?

Lo que es más, para la gente con los rápidos reflejos y las ágiles mentes que los ladrones precisan tener, cualquier otra profesión sería, para decirlo en pocas palabras, un pozo sin fondo. Un gobierno que utiliza estos mismos talentos para el espionaje no se mostrará demasiado amable con los que trabajan por cuenta propia y que fácilmente podrían unirse a sus enemigos.

Cuando la magia no es suficiente

En un mundo de conjuros y poderes, ¿por qué alguien utilizaría rateros en lugar de magia? Seguramente se puede confiar más en las artes místicas que en cualquier humano (o elfo, gnomo, etcétera).

Pero hay momentos en los que sólo funciona una *bola de fuego*, y momentos en que sólo sirve el espionaje. Los conjuros que duplican o imitan las pericias de los ladrones no son muy comunes, aunque pueden haber sido diseñados tras las investigaciones necesarias; en cualquier caso, pagar a un ratero para que escuche a escondidas a un embajador o para que encuentre y copie un tratado secreto siempre será más barato que contratar a un mago.

Aún más: los conjuros pueden ser detectados o bloqueados. Las láminas de metal o los conjuros de guardia hacen inútiles los conjuros de *claraudiciencia* y de *clarividencia*; *PES* requiere la presencia del lanzador del conjuro en el lugar, en vez de que pueda lanzarlo de forma segura desde su casa; un *agente invisible* puede no alcanzar su objetivo sin dejar huellas, olores, o sin puertas que se abren y cierran misteriosamente.

Uno de los objetos mágicos más infalibles que pueden utilizar los servicios de inteligencia es la *bola de cristal*, o algún objeto similar, para poder ver la escena deseada desde cualquier distancia. Pero esto también tiene sus desventajas. No está garantizado que se oiga lo que se está diciendo, ni siquiera que se vea el objeto deseado. Nadie puede vigilar todas las áreas de interés absolutamente todo el tiempo, reduciendo aún más las posibilidades de obtener alguna información útil. Y si los sujetos sometidos a vigilancia se dan cuenta del escrutinio, un conjuro de *disipar magia* dejará fuera de servicio la *bola de cristal* durante un día completo.

El espía perfecto

Las mejores características de un espía varían según la misión. Un oyente simpático puede arrancar confidencias incluso de gente a la que acaba de conocer, mientras que el tipo estudioso, que se siente incómodo entre la gente, puede ser un hacha de la criptografía.

Los agentes especializados se concentran en las pericias que son directamente aplicables a sus campos de acción. Así, pues, la persona que ha llevado a cabo el trabajo encubierto con Duke Arrigo sabe un montón acerca del funcionamiento de una casa noble, sobre quitar huellas, duplicar cerrojos, moverse en silencio, y esconderse en las sombras (lo mejor para escuchar a escondidas las reuniones secretas de su amo), pero no tiene ni idea acerca de

descifrar códigos secretos o acerca de venenos.

Por otra parte, los espías para llevar a cabo tareas generales son también necesarios para cubrir misiones inesperadas o abiertas, en que los supervisores de su gremio no pueden prever en qué forma concreta podrán llevar a cabo su objetivo. Estos agentes han de estar muy bien preparados, con conocimientos básicos en todas y cada una de las pericias de su clase, y con gran habilidad para moverse con rapidez e improvisar.

Mientras que la destreza es el principal requisito para ser ladrón, los que pretenden ser espías deberán considerar la idea de colocar sus máximas puntuaciones en características tales como la inteligencia, la fuerza, o el carisma. Depende del papel que quieran desempeñar al servicio de su país.

Ahora que están trabajando para el gobierno, los rateros no precisan estar confiados a unas pocas opciones de alineamiento, aunque los tipos caóticos raramente prosperarán en la burocracia. (Tal vez los maestros del gremio deberían llevar el título de directores.) Como estarán trabajando bajo las normas establecidas por el estado, los PJs pueden encontrarse actuando como si en esencia fuesen ladrones de alineamiento legal/bueno; sin embargo, dado que el espionaje puede llevar a situaciones de moral discutible, los alineamientos neutral o neutral/bueno son los más apropiados.

Organización

Cuán visible es el servicio de inteligencia y cuán íntimamente ligado está al gobierno depende de la campaña y de su entorno político y cultural. Un estado que depende principalmente del espionaje y de las operaciones de cobertura para mantener su independencia puede optar por hacer constar este hecho de forma evidente para dar una idea a sus vecinos de las consecuencias que las acciones poco amistosas pueden provocar. De la misma forma, los gobernantes opresores querrán que sus ciudadanos teman que, tras cada puerta, alguien les esté escuchando desde las sombras, como sistema para mantener sus zarpas en el poder.

Por otra parte, el delicado equilibrio del poder puede requerir que un país tenga un servicio de inteligencia que trabaje en las sombras tal como siempre lo han hecho

los gremios de ladrones, si bien éstos seguirán obteniendo un salario —aunque secreto— del gobierno. Sin un registro de espías trabajando para él directamente, un rey puede seguir presentando un rostro honesto en sus tratos con los vecinos. «Desmentimiento pausable» es una de las frases claves en el turbio mundo del espionaje.

En todos los casos, estos gremios cuentan con todos los recursos de su país para entrenar y equipar a sus agentes. Se harán montajes para entrenar intensivamente a los espías novatos en las pericias que necesitarán, así como para ofrecer cursos de reciclaje para los empleados más experimentados. Imagínate un cruce entre una academia de policía y una escuela de entrenamiento de la CIA, con carreras de obstáculos en forma de edificios en los que infiltrarse, cursos de abrir cerrojos, y paredes de dificultad diversa que escalar en cualquier tipo de condición climática.

Entrenadores pertenecientes al ejército o a la guardia de palacio llevan a cabo los cursos de técnicas de lucha, y los sabios enseñan lenguas y todo tipo de conocimientos especializados que puedan requerirse en una misión. Embajadores o comerciantes muy viajados sirven de instructores de etiqueta y protocolo y de costumbres extranjeras para ayudar a los agentes a desenvolverse fácilmente en cualquier lugar al que sean enviados.

Con todos estos recursos, es muy probable que el servicio de inteligencia tenga más objetos mágicos de utilidad en sus almacenes que el gremio de ladrones. Los *anillos de invisibilidad*, *bolas de cristal*, y cosas de este tipo puede que no garanticen el éxito de una misión, pero ayudan un montón.

Y, ¿qué agencia de espionaje estaría completa sin el típico Q de James Bond, con un almacén en el que producir objetos en parte mágicos y en parte chatarra? Este equipo puede duplicar el kit estándar del ladrón y sin embargo tener un aspecto inocuo para así mantener la cobertura del agente, o puede ser tan llamativo como cualquier bolígrafo de señales láser del agente 007. Los DMs y los PJs pueden dejar volar su imaginación en este punto, siempre y cuando tengan presente el equilibrio del juego.

Fuera de la Ley

Tal como se ha mencionado anterior-

**LOS PLANOS EXTERIORES, INTERIORES, ASTRAL Y
ETEREO ESTAN REPLETOS DE SERES EXTRAÑOS,
MUCHOS DE ELLOS MORTIFEROS: TU SUPERVIVENCIA
PUEDE DEPENDER DE QUE LOS CONOZCAS...**

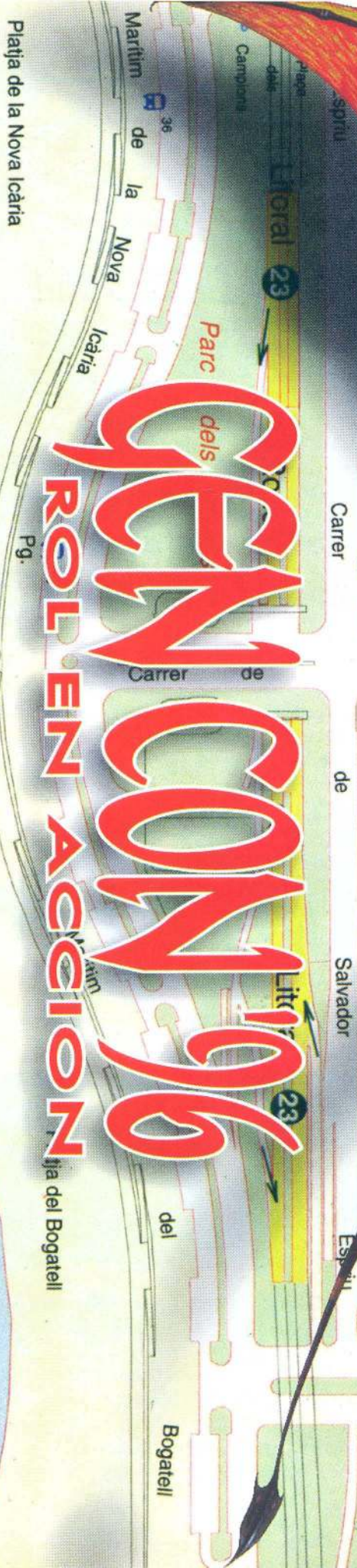


ESTUDIALOS EN EL COMPENDIO DE MONSTRUOS



PLANESCAPE



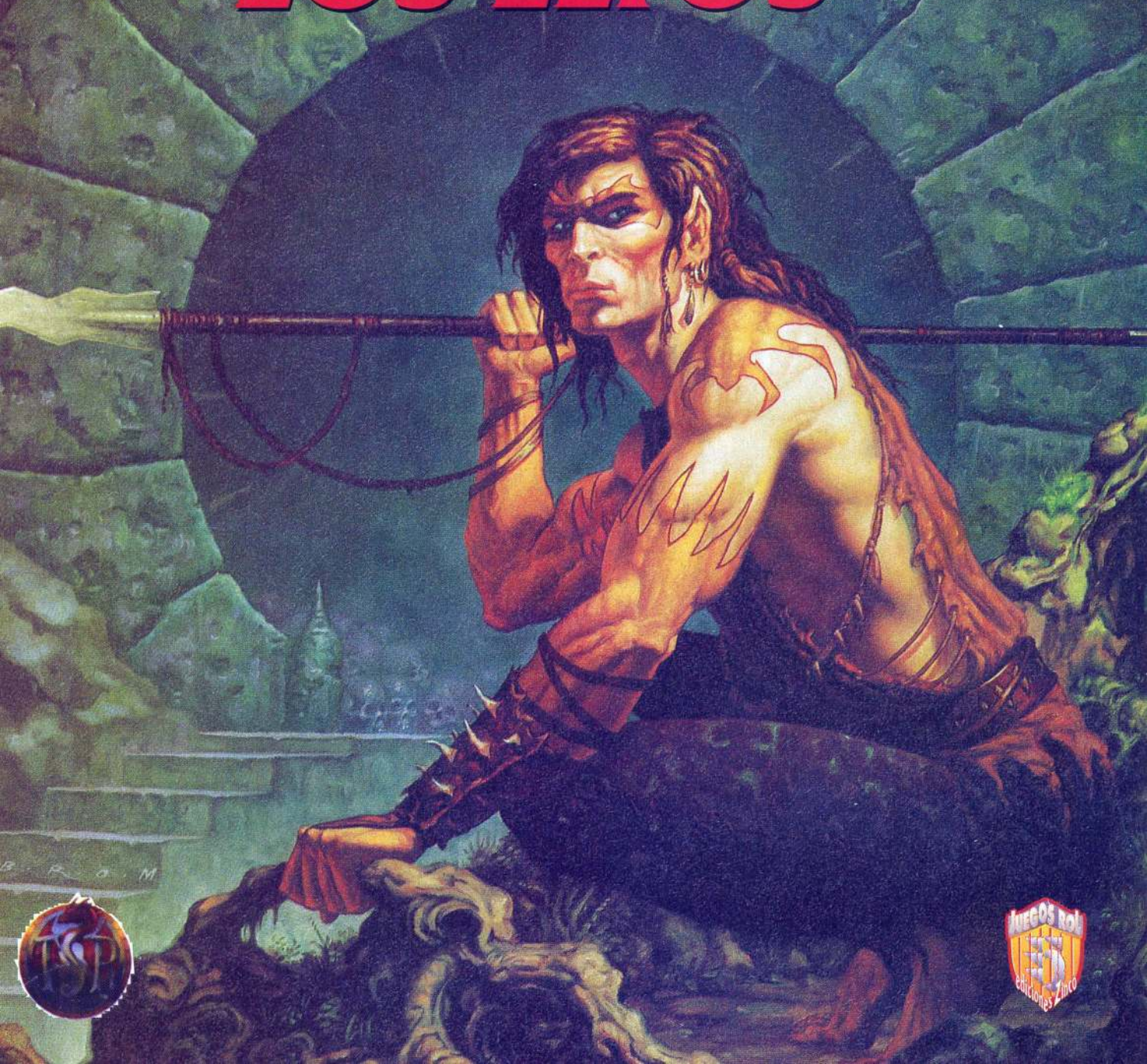


**Del 15 al 17 de Noviembre
Mercat del Born**



ENIGMATICOS Y PODEROSOS,
LOS ELFOS DOMINAN LOS
MUNDOS DE LA FANTASIA
MEDIEVAL. SUS MISTERIOS
QUEDAN DESVELADOS EN:

EL GRAN LIBRO DE
LOS ELFOS



mente, cualquier estado que convierte ladrones en espías trabajará duramente para mantener alejados a los que van por libre. Los PJs de visita procedentes de tierras extranjeras, así como los nativos que no sienten la llamada del deber con tanta fuerza como sería deseable, deberán llevar a cabo sus negocios con más precauciones que habitualmente para evitar que se produzca una caza de rateros «rateros».

Puede que se establezca una oficina con el doble fin de descubrir a los ladrones corrientes además de a los espías extranjeros. Tal vez a tus PJs les gustaría emprender esporádicamente una carrera en una fantasía equivalente al FBI.

Para los ladrones renegados, parte de la emoción puede venir de intentar hacer planes y llevar a cabo robos mientras eluden las garras del gobierno, una tarea que es ahora mucho más difícil ya que la «bofia» tiene las mismas pericias y mejor equipo que ellos. Aún peor, con el estado monopolizando el mercado, ¿dónde pueden los trabajadores por cuenta propia conseguir equipo, herramientas, y entrenamiento?

Si los pocos ladrones que logran montárselo para permanecer libres descubren espías extranjeros en la ciudad, ¿cómo reaccionarán? Tal vez informen sobre ellos, ya sea por patriotismo o por interés, pero también es posible que se pasen al enemigo.

Cuando se apresura a un ratero, es probable que el castigo sea más severo que el que un simple ladrón esperaría. El estado, cuando se enfrenta a un talento que podría fácilmente volverse en contra de él, no puede permitirse veleidades.

Los espías enemigos y los agentes dobles deberán esperar sentencias severas. Aunque los tribunales americanos tan sólo pueden ejecutar a los espías en tiempos de guerra, los agentes de la vida real en otros países puede que no tengan tanta suerte. De todas formas, los conjuros de *teleportación* y otros tipos de magia disponibles en un mundo de fantasía hacen que las penas de cadena perpetua sean inútiles. Una alternativa válida para un DM compasivo puede ser el exilio a otro plano.

En caso de que decidas aceptar...

Ahora que has montado tu servicio de inteligencia, has reclutado a tus espías, y los has entrenado, ¿qué vas a hacer con ellos? Si se aplican situaciones tanto de ficción como de la vida real a las respectivas cam-

pañías, un DM puede encontrarse con un suministro prácticamente infinito de aventuras.

En su versión más básica, el espionaje es simplemente una obtención de información. Algunos agentes pueden ser criados o comerciantes que se ganan algún dinero extra informando de lo que puedan oír o ver; otros pueden reunir información revelando conversaciones de gente concreta y haciendo o comprando mapas, o reuniendo informes acerca de mercados, medidas defensivas, o movimientos de tropas.

En situaciones más delicadas o peligrosas es donde intervienen los talentos especiales de los ladrones, que permiten deslizarse y esconderse cuando lo necesiten para sorprender conversaciones. En algunos casos, la información deseada puede estar guardada tras alguna puerta cerrada.

Al menos la misma energía es necesaria para salvaguardar la propia inteligencia del ladrón. La criptografía sirve para descifrar códigos enemigos así como para escribir lo que uno considera un código indescifrable para los mensajes propios. Sería una nueva pericia, similar a la habilidad de los ladrones para leer lenguajes, y podría funcionar ya sea como un simple porcentaje o detallando el código en cuestión. En cualquier caso, hay que recordar que los espías de alto nivel son buenos tanto descifrando códigos como creándolos. (Ver la tabla más adelante.)

Para desarrollar una situación de descifrar un código, hay que comparar la habilidad del agente que lo ha diseñado con la del agente que intenta descifrarlo. Añade o resta la diferencia entre los dos números a la puntuación del que intenta descifrarlo; el resultado es el porcentaje de éxito de dar con la clave del mensaje. Con este sistema, los criptógrafos con más experiencia e inteligencia escriben códigos más complicados y los descifran con mayor facilidad que los espías novatos o menos inteligentes.

Los intentos de leer un mensaje codificado requieren de al menos cuatro horas de concentración, con una probabilidad de +5 por ciento de éxito por cada jornada de ocho horas invertida en la tarea. Recuerda que ningún modificador puede aumentar el porcentaje de éxito por encima del 90 por ciento. Por supuesto, si un agente descubre la clave concreta que ha utilizado un criptógrafo (tal vez el sujeto de una misión en concreto), todos los mensajes escritos en ese código pueden leerse automática-

mente. Por otra parte, el que intenta descifrar un mensaje debe conocer la lengua en que éste está redactado o de lo contrario será imposible descifrarlo.

El mínimo de cuatro horas puede pasarse por alto cuando la habilidad del descodificador es al menos 60 puntos superior a la del escritor del mensaje. En estos casos, el hecho de disminuir el tiempo empleado no cambia las posibilidades de éxito o de fracaso, y, otra vez, descifrar el mensaje será completamente imposible si el criptógrafo desconoce el lenguaje en que está redactado el mensaje.

Por ejemplo, la agente encubierta Kayla Morant ha sustraído un mensaje codificado del correo de Duke Arrigo. El escritor criptico tiene una puntuación modificada del 40 por ciento, mientras que la puntuación de Kayla es del 25 por ciento. Si se resta 15 por ciento ($40 - 25$) a su puntuación, la deja con una posibilidad de descifrar el mensaje del 10 por ciento, un porcentaje que puede aumentar en un 5 por ciento por cada jornada de ocho horas que dedique a la tarea.

En otra situación, Kayla se enfrenta a un trabajo de criptografía más experto. Su puntuación es del 55 por ciento, lo cual la deja con un -5 por ciento de posibilidades de leer el mensaje ($55 - 25 = 30$ por ciento; 25 por ciento $- 30$ por ciento $= -5$ por ciento). Sin embargo, después de trabajar en ello dos días, tendrá un 5 por ciento de probabilidades de éxito (2 días $\times 5$ por ciento $= 10$ por ciento; -5 por ciento $+ 10$ por ciento $= 5$ por ciento).

Entrar en la categoría de los guardianes también implica en gran manera un trabajo de contraespionaje.

Estas misiones significan «cazar topes», la búsqueda de agentes dobles entre las propias filas; encontrar y colocar filtraciones en departamentos trascendentales, incluyendo las casas y los empleados de los nobles importantes; e identificar a espías extranjeros y a ladrones renegados. El gremio puede considerar la posibilidad de intentar «atraer» a los agentes descubiertos en lugar de ejecutarlos o de encarcelarlos.

De forma similar, los PJs pueden ser enviados en misiones encubiertas para reclutar a nuevos agentes en un país vecino. Darse cuenta simplemente de a quién se puede abordar, desde una posición que permita además obtener información útil, puede ser complicado y peligroso.

Tabla: Criptografía

Inteligencia	Modificador
3-4	—15 por ciento
5-6	—10 por ciento
7-8	—5 por ciento
9-14	0 por ciento
15-16	+5 por ciento
17	+10 por ciento
18	+15 por ciento
Base	0 por ciento
Máximo	90 por ciento

Intentar escapar una vez identificados como espías enemigos puede rivalizar con las emociones de investigar en una mazmorra.

Las decisiones políticas o económicas son tan importantes como la información que se oculta tras ellas, así que hacer correr noticias falsas se convierte en una misión vital. Los agentes enemigos, una vez descubiertos, pueden ser de gran utilidad para canalizar datos; tiene el doble beneficio de controlar el daño que hacen a las operaciones propias y permite controlar lo que su gobierno sabe y, por lo tanto, cómo reaccionará éste.

Otra forma de contaminar el flujo de información de otra nación—un sistema más excitante pero también más peligroso—es ir y cambiar o alterar documentos. La falsificación es una pericia vital cuando la única opción existente es copiar a mano.

En algunas ocasiones el servicio de inteligencia puede necesitar desacreditar a alguien: un noble con amigos e ideas peligrosas, o un comerciante que está a punto de hacer desaparecer la cobertura de un agente. En estos casos, la única opción puede ser crear evidencias que incriminen al objetivo de algún crimen, valiéndose de todos los talentos turbios para conseguirlo.

Si la evidencia es creíble y el objetivo es potencialmente útil, la operación encubierta puede no limitarse a un plan sencillo. Permite que el agente sea quien «descubra» la evidencia planeada y que la use para conseguir el favor del comerciante o del noble. «Chantaj» es una palabra excesivamente desagradable para definir una actividad más que común en el mundo real del espionaje.

La información no se limita simplemente a la palabra hablada o escrita. Unos objetos altamente apreciados por nuestros propios agentes de inteligencia son los prototipos de armas y otras tecnologías, y los espías de fantasía deberían tener objetivos equivalentes. En esta categoría, lo más

obvio es la magia de nuevo desarrollo, para llevarla de regreso a casa para ser investigada por los magos del estado, pero no hay que dejar de lado las innovaciones relativas a otros campos. Un nuevo cereal que alimenta a más gente o que resiste mejor a las plagas proporciona ventajas obvias a cualquier país, así como también lo hacen las nuevas técnicas de fundición para obtener metales más duros o telares mecánicos que producen telas más rápidamente.

Un PJ puede ser un agente dormido, enviado años atrás para establecerse en un lugar en concreto. Luego, cuando ya se encuentra a salvo y fuera de toda sospecha y tiene a su alcance información importante, el espía es activado. Esto permite al DM introducir el espionaje en una campaña ya en marcha sin tener que crear un nuevo grupo de aventureros.

Si la mayoría de las misiones ya descritas requieren en gran medida del apoyo del carisma, la sabiduría y, bueno, de la inteligencia, de las operaciones de cobertura, la otra mitad del trabajo de un espía, generalmente, requiere de las características físicas del ladrón de siempre.

El sabotaje se plantea a menudo en tiempos de guerra. Moverse silenciosamente a través de las sombras es a menudo el único medio de abrirse paso junto a una guardia para debilitar los soportes de un puente, envenenar un pozo, quemar graneros, o hundir algún barco.

Este tipo de destrucción puede darse también en tiempos de paz (también conocidos como períodos de guerra no declarada). Destruir la casa de la moneda o colapsar una mina de oro interrumpe el suministro de dinero y devasta la economía. Unos piratas (genuinos o una tripulación disfrazada) puede hostigar a los barcos de un país, mientras que unos PJs creativos pueden enviar monstruos por el campo, todo ello para desestabilizar al gobierno enemigo, al tiempo que se le mantiene ocupado en sus propios asuntos o forzando un cambio de ese mismo gobierno. En la misma línea de acción está el sistema de sembrar el descontento o de fomentar los movimientos revolucionarios. Los estudiantes de historia reciente pueden encontrar un montón de ejemplos en los cuales basar sus aventuras.

Por último, en el saco de los «trucos sucios» está el asesinato. Incluso el más moral y culto de los gobiernos puede considerar

que la muerte de una persona es preferible a una guerra interminable, y, ¿quién mejor que los amos de las sombras para llevar a cabo estas misiones? El veneno, el garrote, y la flecha de un francotirador son los medios obvios, pero en muchos casos los medios discretos—es decir, que se considere el hecho como muerte por causas naturales en lugar de por asesinato—funcionan mejor, tanto para el agente como para quien le emplea. Cuanto más alta es la posición del objetivo, más planificación precisa la misión, aunque, en todo caso, llegar al objetivo, hacer el trabajo, y ponerse a salvo, siempre implicará algunos riesgos.

El DM, para todas las misiones descritas, deberá establecer el riesgo de ser descubiertos. En la edición original GDM de AD&D®, la posibilidad base de ser descubiertos se establece en el uno por ciento por día empleado en llevar a cabo la misión, menos el nivel del espía, con modificadores para el nivel de precauciones tomadas y el nivel de dificultad de la misión. Recomendaría utilizar un sistema similar, pero con los modificadores variando de acuerdo con la situación concreta. Entre los factores a considerar están el nivel del agente, sus pericias que intervendrán en el desarrollo de la misión, su conocimiento del lugar en cuestión, la calidad de sus contactos y de su equipo, y las medidas disuasorias a las que deberá enfrentarse. No debe olvidarse tener en cuenta las complicaciones imprevistas, tales como accidentes, visitas inesperadas, y otros cambios de planes, o los viejos conocidos que sin darse cuenta destruyen el disfraz del ladrón. No todas las misiones tienen por qué estar abocadas a la mala suerte, por supuesto, pero es recomendable que el DM lance algún que otro desastre potencial de vez en cuando para mantener a los espías en estado de alerta.

Los espías han existido desde que apareció el primer secreto. La mayoría de su trabajo en el mundo real es un montón de papeleo, redactando informes, realizando cursos, y reuniendo información, pero los espías del mundo de la fantasía pueden tomar como modelo a James Bond y dar a los ladrones una ocasión de disfrutar.

Antes de morir, el único sobreviviente de los que llevaron a cabo la investigación informó que Renee Stern es una escritora por cuenta propia que vive en Selah, Washington. Actualmente está preparando una novela.

¡NO PASARAN!



Francamente, no creemos que haya que ponerse así por el último ejemplar de DRAGON en el quiosco... cuando hay la posibilidad de suscribirse. Y para los que hayan estado muy ocupados, en el pasado, combatiendo a los orcos, también tenemos números atrasados...

Recorta y envía este cupón a: EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma 157,9º 08011 Barcelona(España)

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

D.
 Domicilio Población
 Código postal Provincia País Teléfono

Deseo suscribirme a **DRAGÓN MAGAZINE**, durante 4 números, a partir del número ____ al precio* de:
 España - 2.000 Ptas. Europa - 2.600 Ptas. Resto del mundo - 3.600 Ptas. (o su contravalor en dólares)

*En el precio está incluido el IVA y los gastos de envío.

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES NÚMEROS DRAGON MAGAZINE (marca con una cruz)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				

Precio 500 ptas. por ejemplar.

FORMA DE PAGO. Hago efectivo el importe de la suscripción / números atrasados, mediante:

- ☐ Reembolso. (Sólo para números atrasados, no válido para suscripciones.)
☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO S.A.
☐ Giro postal número de fecha
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES ☐ EUROCARD ☐ AMEX.
 n°

En pedidos de números atrasados, añade 250 Ptas. de gastos de envío.

Nombre del titular Fecha de caducidad

Firma

La RPGA ¡por fin en español!

Estas mismas páginas hace un par de números fueron el primer púlpito desde el que se ha hablado de la RPGA, la asociación de jugadores más grande del mundo. Bien, ahora, estas páginas van a ser también las que van a presentar al público la RPGA en español.

Desde su aparición en los Estados Unidos más de quince años, atrás la RPGA (Role Playing Game Association) ha conseguido un lugar preeminente en el mundo de los juegos de rol; actualmente cuenta con más de siete mil asociados en Norteamérica y otros tres mil alrededor del mundo. Al principio no aspiraba a mucho más que a ser un club de fans de Dungeons & Dragons, pero gracias a la expansión de los juegos de rol como fenómeno de ocio y al fervoroso interés de sus asociados, la misión de la RPGA ha pasado a ser la de promover el mundo de los juegos de rol uniendo a sus miembros con otros jugadores en cualquier lugar del mundo. Los miembros se reúnen en diferentes actividades como convenciones o jornadas, y muchos de ellos forman sus propios clubes oficiales RPGA.

El mismísimo currículum de la RPGA avala tanto a sus miembros como a la propia iniciativa. Hay varios diseñadores ilustres en la industria del juego norteamericano que han visto la publicación de sus primeros trabajos como miembros de la RPGA, y posteriormente han pasado a la profesionalidad. También es destacable el reconocimiento que ha recibido esta organización tanto por el sector de los juegos como por parte de las importantes fundaciones norteamericanas para la investigación y el bienestar social que han aceptado de muy buen grado los distintos eventos con carácter benéfico que lleva realizando casi desde su nacimiento.

Las principales actividades de la RPGA son la promoción de torneos oficiales, grandes partidas y demostraciones en convenciones y jornadas. Sólo en este último año, la RPGA ha organizado torneos en más de doscientas convenciones en todo el mundo. En las últimas GEN CON, organizadas recientemente en Milwaukee, la RPGA organizó veintiocho torneos, con juegos tan variados como AD&D, Ars Magica, Amber, o Rolemaster. La RPGA no acaba en AD&D, hace que AD&D vaya más allá, y con él, el resto de los juegos de rol.

Esto es a grandes rasgos lo que ha sido, y lo que se ha ganado a pulso la RPGA. Pero ahora tiene en sus manos un nuevo proyecto: atravesar la barrera idiomática hasta el momento ifranqueable. El más grande obstáculo para la difusión de esta iniciativa en países como España, Francia, etcétera ha sido el idioma. No es de extrañar que las actividades e iniciativas propuestas y realizadas por la RPGA en Gran Bretaña o Australia (países tan alejados geográficamente de la sede estadounidense como España) sean parejas, o por lo menos comparables, a las realizadas en los propios Estados Unidos. Ahora, y como ha ocurrido con GEN CON®, TSR intenta llevar sus iniciativas a otros idiomas al igual que lo ha hecho con los juegos de rol.

TSR y Ediciones Zinco han querido que nazca una RPGA para el público hispanoparlante. Esto no es una idea nueva, en Polyhedron, la revista que publica la RPGA, apareció una carta de un miembro de la RPGA (precisamente residente en Barcelona) en la que pedía que la RPGA diera una mayor cobertura fuera de los Estados Unidos. La respuesta fue que estaban estudiando el modo y que ciertamente lo harían: eso fue en 1990 antes de que Ediciones Zinco tradujera AD&D al español. Y así ha sido. Se ha creado una delegación autóno-

ma de la RPGA en España, siguiendo las directrices de la recién creada delegación autónoma de Gran Bretaña. Es el objetivo de la RPGA en español demostrar que esta iniciativa no sólo puede funcionar en un idioma que no es el inglés sino que puede trabajar con el resto de RPGA que existen a lo largo y ancho de todo el mundo.

Objetivos

La RPGA en español comparte los objetivos con la RPGA Network general: la difusión, integración y reconocimiento de los juegos de rol en la sociedad en general, la intercomunicación entre los jugadores superando las distancias geográficas y el apoyo a los jugadores donde quiera que estén. La RPGA en español debe hacer un énfasis especial en que en ningún momento la diferencia de idioma se alce como un obstáculo.

Como toda organización, todo esto se consigue por el esfuerzo colectivo de sus miembros. La RPGA no es distinta siguiendo las experiencias que se han dado en otros países.

Actividades

Quizá la más aparente de las actividades de la RPGA en español va a ser mantener el contacto con todos y cada uno de sus miembros. Esto se va a hacer produciendo una revista: una revista bimensual que va ser un espacio donde los miembros además de mantener el vínculo de forma exclusiva con la RPGA, pueden ver publicados sus artículos, dibujos, narraciones de partidas o sus personajes favoritos.

Junto con la revista aparecerá otra publicación, el boletín de la RPGA, éste de carácter bimensual, donde se tratará de mantener informado de qué es lo que pasa. Habrá calendarios de actividades (convenciones, torneos, jornadas...), o últimas novedades de mercado, una zona de correo, fo-

ros de discusión, un espacio donde preguntar dudas, etcétera.

Esto será apoyado con una dirección en la web, porque aunque, por supuesto, no va a ser un requisito tener acceso a Internet, la RPGA en español va a estar presente en las autopistas de la información, y va a ser un posible medio de comunicación entre los miembros. Se ha expresado un gran interés en este sentido en gente que se ha interesado de Latinoamérica. Todos estamos de acuerdo en que es una forma de comunicación que está ganando terreno rápidamente y se va a utilizar como medio suplementario.

Pero aquí no acaban las actividades de la RPGA. La RPGA como organización desarrollará el contacto individualizado. De nuevo, hay una forma aparente. Ésta será la posibilidad de adquirir material de rol (juegos, módulos, merchandising, etcétera) a precios especiales, descuentos en entradas a convenciones y jornadas, tanto nacionales, como internacionales, al fin y al cabo es una cosa que todos vamos a agradecer. Aunque aquí no acaba todo: se ha intentado recalcar en la proyección internacional que tiene la RPGA por su naturaleza, así que la RPGA va a ser la organización donde podrán recurrir sus miembros para contactar con miembros o actividades de otras RPGAs. Por favor, si sois miembros, recordad que una de los objetivos de la RPGA en español es hacer de puente entre iniciativas y jugadores sin importar la lengua.

Tenemos que tener en cuenta que si hay algo que sabemos hacer los jugadores de rol es organizar y celebrar acontecimientos, ya sean imaginarios (en una partida), ya sean en la vida real. Es natural que una organización como la que nos ocupa aproveche esta riqueza. El apoyo a iniciativas por parte de los miembros va a tener un lugar especial.

Sólo os puedo decir que las actividades son un capítulo prioritario para la actual RPGA. Por el momento, RPGA va a estar siempre presente en GEN CON® (y no únicamente allí), estando siempre allí para sus miembros.

Advanced Dungeons & Dragons

AD&D ha sido, quizá, la mayor plataforma de proyección de la

RPGA. De hecho, la RPGA se ha convertido en una importante herramienta de desarrollo de este juego. La RPGA ha necesitado y necesita un foco en torno al cual girar, al fin y al cabo sus miembros son jugadores, y éste ha sido AD&D, y un jugador de este juego va a descubrir un mundo de conocimiento nuevo. Pero no todos los jugadores dentro de la RPGA están interesados exclusivamente en este juego, es más, hay algunos que no están interesados en absoluto. Ya hace tiempo que la RPGA trascendió la focalización de AD&D, y siguiendo las directrices de la RPGA general se irán introduciendo nuevos juegos teniendo en cuenta los deseos de los miembros (después de conseguir los permisos de los propietarios de los derechos).

Miembros y organización

La RPGA en español es una organización formada por miembros que a través del pago de una cuota van a ser miembros con todo lo que ello reporta por el tiempo especificado renovando esta pertenencia al expirar el período. Estos miembros van a poder acreditarse con un carné que se va a poder presentar en cualquier lugar que se reconozca la RPGA. Os remito a otras páginas de esta revista para conocer los períodos y las cuotas específicas.

Si has llegado hasta aquí es que tienes un cierto interés en la asociación. Y quizá te preguntas qué hace o qué tiene que hacer un miembro. La respuesta, como quizás ya has intuido, es que el grado de implicación de un miembro depende de él mismo. Las páginas de las publicaciones de la RPGA están a disposición de los socios bien para que las lean, bien para que las escriban, ya que esas páginas contendrán principalmente material generado por los propios miembros. La RPGA, además, elige entre los socios que lo soliciten a los másters oficiales para torneos y demostraciones, y a los organizadores de los distintos eventos de los que se encarga, preparando los socios los módulos para las partidas en las convenciones.

Y aquí no acaba todo, la RPGA tiene sedes, como es de ley para toda organización registrada (en nuestro caso es una doble sede

Barcelona y Madrid). Esto es un artificio para una entidad cuyo objetivo es facilitar la comunicación, por tanto estas sedes son tan virtuales como lo pueda ser una dirección de Internet, eso es especialmente cierto en Estados Unidos, un país enorme. Así que la RPGA Network lleva tiempo desarrollando un sistema de delegados regionales, y estos miembros tienen tareas de supervisión. Este sistema se va a aplicar también a nuestra organización, así que va a haber trabajo para todos los gustos.

El futuro

Por el momento, la iniciativa que se lleva a cabo aquí ha recibido pleno reconocimiento de las altas instancias de la RPGA general. También es reconocida y apoyada por las empresas TSR y Ediciones Zinco, por los organizadores de la GEN CON® y por la editorial Timun Mas. Aunque aquí no acaba el camino a recorrer, la RPGA se esforzará en ser lo más reconocida posible por entidades tanto públicas como privadas.

Este camino a recorrer depende de los que hacen funcionar la RPGA en español: sus miembros. O sea, que si crees que es un proyecto válido o simplemente te ofrece algo que te pueda convenir, desde aquí te invito unirme a la RPGA en español. Si quieres más información o tienes cualquier otra duda contacta con nosotros en:

**Apartado de Correos 9
08193 Bellaterra
Barcelona**

O contacta a través de internet con nosotros:

rpge@bbs-ce.uab.es

Roger Sen Montero es el coordinador de la RPGA en español.

Cómo hacerse miembro de la RPGA

Para ser socio de la RPGA no tienes más que rellenar el cupón de inscripción y remitirlo al Apartado de Correos 9; 08193 Bellaterra (Barcelona), adjuntando conformidad de ingreso en cuenta 2100-0424-31-0200159437 de la Caixa de Pensions i Estalvis de Barcelona, "La Caixa" por valor de 2.750 pesetas.



John es profesor de literatura inglesa en la Universidad de Cornell. Según él: «No tuve suerte y no pude pedir horas libres para escribir esta aventura, me hubiesen ido muy bien porque ha sido difícilísimo encontrar el tiempo necesario, entre clases, trabajo y diversiones. Tengo que agradecerse a mi esposa, Christine, por permitir que la secuestrara y me la llevara a la fría Ithaca en Nueva York, y por dejarme pasar la noche encerrado con el ordenador. Gracias también a Gary Lai por su apoyo tanto en el trabajo como fuera de él.

«**L**a maldición de mamá» es una aventura de AD&D para entre 3 y 5 PJs de niveles 3-5 (un total de 16 niveles). El grupo debe estar compuesto por personajes de alineamiento bueno, ya que el objetivo central es ayudar a una pobre familia desamparada, sin compensación económica por medio. El grupo debe estar bien equilibrado, y debe comprender por lo menos un mago y un sacerdote. Esta aventura trata de la resolución de un problema y los PJs deben ser capaces de llevar a cabo un trabajo detectivesco.

La aventura es adaptable a cualquier campaña, aunque es especialmente fácil incluirla en RAVEN-LOFT®, cambiando sólo algunos de los monstruos por humanos y eliminando unos cuantos objetos mágicos. Los DMs deberían consultar la *Wilderness Survival Guide* para concretar mejor las secciones que se desarrollan en pantanos o arenas movedizas, y para tener mejor en cuenta los efectos del agua en el equipo.

Es posible que el DM desee introducir en el pueblo a los PJs con muy poco equipo —algo de dinero, unas pocas armas y unos cuantos componentes mágicos—. De este modo, los PJs querrán visitar unas cuantas tiendas del pueblo para equiparse adecuadamente, y durante el proceso podrán conocer gente que luego les será de mucha utilidad.

LA MALDICION DE LA MADRE

por John Guzzeta
...que vienes al mundo...

Ilustraciones: Davis Day

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Durante las últimas semanas habéis servido como guardias en un barco mercante. Estamos a final de otoño y aunque no nieva aún, los días son cortos y fríos. Esta mañana habéis desembarcado en la pequeña localidad de Monetenapoleone, situada en el extremo montañoso de un profundo entrante del mar de Zabaglione. Vuestro barco se ha detenido el tiempo justo para desembarcar a los pocos pasajeros y unos cuantos bultos (que unos estibadores rápidamente conducen a los almacenes) y ha vuelto a hacerse a la mar.

A primera vista, el pueblo está compuesto por una colección de negocios destartalados. La población parece pobre —pescadores y granjeros que ganan lo justo para sobrevivir—. La atmósfera es inquietante, como si este desolado lugar guardara algún secreto entre las sombras que proyectan las arboladas montañas que lo envuelven.

Antes de que zarpe el barco, el capitán sugiere que hagáis una parada en la Posada de las Tres Anclas, si deseáis comida caliente, bebida y una habitación. Está a vuestra derecha, a pocos metros del muelle.

Permite que los PJs exploren el pueblo de Monetenapoleone si así lo desean. En un momento dado acabarán por ir a la Posada de las Tres Anclas.

Cuando los PJs entran, el bodegón está vacío. El propietario, Racconigi, y su hija Bellina, bajan las escaleras a recibir a los PJs. Sirven rápidamente las bebidas encargadas, aunque la comida tarda un poco más. Los anfitriones se excusan y piden a los PJs que se sienten y que disfruten de sus tragos mientras preparan la comida y las habitaciones. No hay fuego en el hogar.

Al principio se muestran algo desconfiados con los PJs, se trata de forasteros, pero pronto empezaran a confraternizar con ellos si ven que el grupo es amistoso. Ellos son amables, pero parecen deprimidos y preocupados. No hay más parroquianos.

Mientras los PJs esperan, Racconigi envía a Bellina arriba para que prepare la habitación y pregunta a los PJs si puede pedirles un favor, ofreciéndoles una ronda gratis a cambio de ser escuchado. Si los PJs están de acuerdo, vuelve a llenar las copas y se sirve una para él. Con voz grave les dice:

«Me llamo Racconigi, para servirles. Siento molestarles tan sólo llegar, pero parecen ser la gente adecuada para ayudar a una pobre alma que se halla afligida más allá de su propio límite. Son recién llegados a Monetenapoleone, pero si se quedan unos días estoy seguro de que se darán cuenta de que sobre el pueblo pesa una maldición. Se puede sentir en todo momento —los vecinos discuten, la gente tiene miedo a la noche, las calles se llenan de extraños rumores—, pero no puede definirse, sólo está claro que se trata de algo perverso.»

Si los PJs desean ayudar, y quieren más información, Racconigi les conduce al piso de arriba, a la habitación de Nora, su otra hija, que se encuentra en cama con mucha fiebre. Obviamente se encuentra en avanzado estado de buena esperanza. La esposa de Racconigi, Mestre, está sentada a los pies de la cama y de vez en cuando pone un paño frío en la frente de la chica. Bellina, que ya ha acabado con las habitaciones, está junto a la puerta mordiendo las uñas.

El posadero sigue hablando:

«Ésta es mi esposa Mestre y mi pobre hija Nora. Nora lleva ya tres semanas con fiebre en la cama, y pasa de la inconsciencia al delirio. Los sacerdotes del pueblo no pueden hacer nada por ella, y nos rehuyen, pues temen la maldición que pende sobre mi hija.

«Hace algunos días, un curandero errante que decía llamarse Vittorio llegó al pueblo —tenía negocios con los mismos sacerdotes que nos dan la espalda— y le pedimos ayuda. Hizo un examen extraño de nuestra hija y usó rarísimos artilugios, pero parece que tampoco pudo hallar el porqué de la maldición de Nora. De repente, hizo un descubrimiento. Nos dijo que estaba claro que su enfermedad tenía alguna relación con el mal que respira Monetenapoleone y que éste debería ser prontamente disipado, aunque no quiso especificar el mal para no asustarnos, ni a nosotros ni a ella. Empezó a cuidarla gratuitamente.

«Hace dos días nos comunicó que tenía que regresar a la celda de su monasterio un momento, pero no ha vuelto. Tengo la certeza de que mi hija está a punto de dar a luz y que algo terrible ocurrirá cuando lo haga, pero soy incapaz de solventarlo sin la ayuda del curandero Vittorio, o sin vuestra ayuda.

«Os lo ruego. Soy pobre, pero os daré todo lo que esté en mi mano si salváis a mi hija de la maldición.»

Racconigi puede hacer que le paguen sus acreedores y reunir un total de 150 mo, además de una dote

que tiene guardada de otras 50 mo, si considera que los PJs no van a ayudarlo por amor al arte. Si los PJs le ayudan, Racconigi les dará alojamiento y comida gratis, así como todo objeto normal que pueda encontrar que les sea útil durante la aventura.

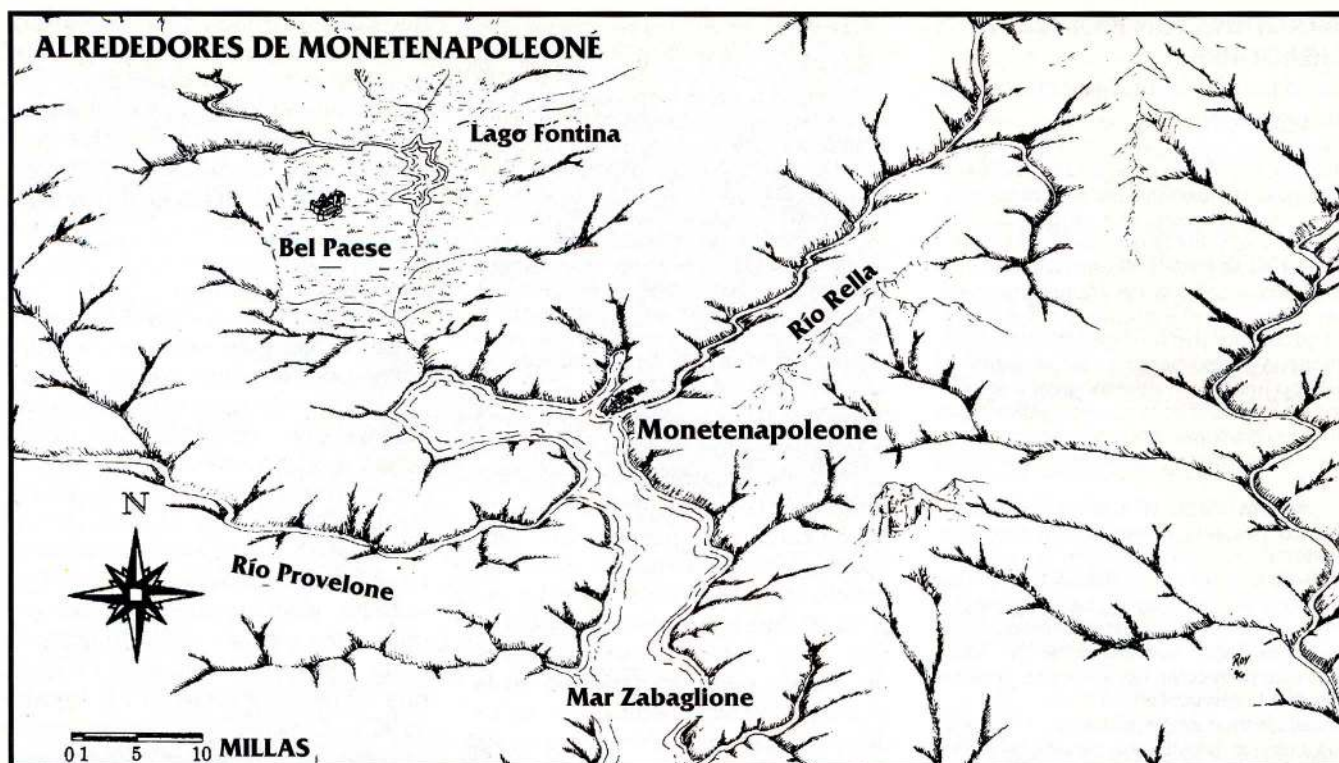
La maldición de Nora

Para comprender la «maldición» que afecta a Nora, se debe conocer la historia de Monetenapoleone. Hace setenta y cinco años, la ciudad se levantaba entre el brazo oeste de la rada y el lago Fontina, a unos veinte kilómetros al noroeste de su actual localización (consulta el mapa de los alrededores de Monetenapoleone). La población era bastante mayor. Era visitada asiduamente por barcos mercantes y desde el Norte llegaba hasta ella una ramificación de una ruta comercial terrestre muy transitada. La fama de Monetenapoleone provenía de la abadía de Pietrasanta, un magnífico edificio construido por los sacerdotes de una orden menor dedicada a la curación. La gente del pueblo a menudo oraba en ella los días de fiesta, y llevaban sus enfermos para que fueran sanados.

Las cosas cambiaron súbitamente, cuando una bruja verde llamada Gornalunga escogió la zona para desarrollar sus pérfidas actividades. Silenciosamente, se instaló en las colinas circundantes. De repente, sus esbirros ogros atacaron la abadía y ahuyentaron a los sacerdotes. Antes de que los atemorizados ciudadanos y los sacerdotes supervivientes pudieran devolver el golpe, Gornalunga inundó una enorme área alrededor del lago Fontina, convirtiendo un montón de kilómetros cuadrados en un infecto pantano (incluyendo la abadía, la ciudad y el único camino hacia el Norte).

Aquellos que pudieron pagarse el pasaje de barco huyeron inmediatamente. Los que no tenían dinero suficiente construyeron un nuevo Monetenapoleone, mucho más pequeño, en la orilla este de la rada, donde ahora se levanta el pueblo. Unos pocos sacerdotes decidieron quedarse y construyeron pronto un monasterio más pequeño. Desafortunadamente, los clérigos, como los ciudadanos, se volvieron apocados y solitarios.

Han pasado siete décadas, durante



las cuales Gornalunga ha acabado por dominar absolutamente la zona. Desde su fortaleza en las profundidades del pantano, conocida como Bel Paese por los lugareños, utiliza a los pobres habitantes de Monetenapoleone para sus malignos fines. Tiene unos pocos espías en el pueblo, para que controlen los acontecimientos y para asegurarse de que sus gentes son incapaces de organizar una oposición decidida en su contra. Se encuentra segura en la malvada trama que ha creado y conoce todos los movimientos que se desarrollan dentro del pueblo.

Gornalunga ha invertido tanto tiempo y esfuerzo con un fin. Su propósito tiene una complicada relación entre los habitantes de Monetenapoleone y una bruja de la noche de Hades, de nombre Trieste. Una vez cada quince años, más o menos, Gornalunga escoge a una mujer del pueblo y espera a que acabe de concebir. Utiliza su habilidad de *cambiar el yo* y adopta la apariencia de una bella chica, seduciendo al marido de la mujer escogida. Una vez embarazada mata y se come al marido. Al cabo de una semana, Gornalunga visita en secreto a la esposa mientras duerme y, con procedimientos mágicos, intercambia ambos fetos (consulta las brujas del Compendio de Monstruos). La

chica humana lleva entonces en sus entrañas al vástago de la bruja, mientras que ella lleva en su vientre al niño humano. Esto es lo que le ha ocurrido a Nora y a su marido Moltierno, el cual desapareció (murió). Los últimos meses de embarazo han resultado un tormento para la joven mujer, a consecuencia del mal que está creciendo en su interior. Ambas madres están conectadas, y siguen el proceso de forma paralela. Cuando los bebés hayan salido de cuentas, el niño de la bruja—moderadamente inteligente y autosuficiente desde su nacimiento—matará a su madre humana y escapará a los bosques cercanos, a veces abriéndose paso por sí mismo a través de la madre. El niño humano se transformará en los últimos instantes antes de nacer y saldrá al mundo en forma de larva, un objeto de cambio interesante a ojos de una bruja de la noche (consulta las brujas de la noche del Compendio de Monstruos de Planescape). El nacimiento de la larva no conlleva ningún dolor a la bruja.

Una larva producida de este modo alcanza un precio cien veces superior al de una larva normal, por eso resulta tan interesante para la bruja de la noche. Estas criaturas y las brujas terrenales a menudo llegan a un acuerdo para la producción de estos

ejemplares, como ha ocurrido entre Gornalunga y Trieste.

El contrato es beneficioso para ambas partes—Trieste entrega a Gornalunga tesoros y poderes a cambio de la larva; pero para Monetenapoleone es un terrible azote del mal.

Vittorio ha descubierto la naturaleza del perverso embarazo y se estaba preparando para atacar a la bruja, pero uno de los espías de Gornalunga, Randazzo, le descubrió y la bruja movió rápidamente sus hilos para capturar al curandero. En estos momentos está prisionero de Gornalunga.

Han habido cuatro o cinco nacimientos de este tipo en Monetenapoleone, durante los últimos setenta años, justo desde la llegada de Gornalunga. Los habitantes del lugar saben que la antigua abadía fue arrasada por unos monstruos humanoides hace setenta años, pero desconocen la existencia de Gornalunga y sus planes. Estos nacimientos malditos, junto con el nerviosismo latente en los ciudadanos, su pobreza y el sentimiento de temor que se respira por doquier, hace que la vida de los lugareños sea muy desgraciada. Aunque los ciudadanos no están a gusto con todo lo que les sucede, se resignan porque no saben cómo librarse de sus males, ni cuál es la fuente de los mismos. Cuando la desgracia se

cierte sobre un vecino —desde una enfermedad, a una mala cosecha, pasando por un embarazo maldito— el resto de lugareños le dan la espalda, distanciándose de la familia lo más posible. La gente de Monetenapoleone es pobre, desconfiada, nerviosa y supersticiosa, y —hasta que llegan los PJs— no tienen esperanzas de escapar a su triste destino.

Los PJs deberán enterarse por sí mismos de la naturaleza del mal que habita en Monetenapoleone, encontrar las pistas necesarias para llegar hasta las conclusiones que alcanzó Vittorio y descubrir qué le ocurrió al curandero, y entonces actuar para enderezar el embarazo de Nora y liberar el lugar de la maldición de la bruja. Los PJs pueden encontrar todas estas pistas explorando Monetenapoleone y hablando con algunos de sus habitantes.

Monetenapoleone

Lleva el control de los días que pasan. Nora romperá aguas exactamente a las 20.00 horas del octavo día a partir de la llegada de los PJs. Dará a luz a medianoche.

Como DM, es posible que desees concretar las tiendas del pueblo y detallar sus contenidos, pero toda la información necesaria para jugar la aventura se incluye en este texto.

Monetenapoleone está formada por diez hogares —a partir del cual cada familia regenta un negocio—, el monasterio y el muelle. La economía del lugar es muy simple. Las transacciones se realizan por trueque o por monedas. La gente se hace todo lo que puede ella misma, y sólo compra productos al resto de negocios cuando es estrictamente necesario. Evidentemente, los negocios se encargan de proveer aquellos productos que no pueden ser contruidos por las familias.

La población se alimenta básicamente de pescado, el cual puede comprarse a buen precio en los dos puestos dedicados a ello. Cada familia cuida también de una pequeña granja cuyos productos se consumen en la propia casa, y se dedica a la caza para completar su dieta.

Toda la gente desconfía de los forasteros. Tienden a evitar a los recién llegados al principio, pero vencen su hostilidad inicial si los PJs se ganan su confianza y dan motivo para que

vean que son de buena naturaleza. Los lugareños darán la espalda a PJs que tengan una apariencia rara, visitan armadura, lleven armas, o hagan demostraciones evidentes de magia. La gente será especialmente desconfiada con los personajes bravucones y desafiantes, porque acostumbran a ser los que tienen más números de desaparecer una noche. Los PJs deben convencer a la gente de uno en uno, empezando por demostrar que no atraen desgracias, después que son de confianza, y por último que si se muestran amistosos y les ayudan no caerá ninguna maldición sobre su familia. En cualquier caso, los PJs deberán realizar preguntas directas, la gente nunca dará información por su propia voluntad. Cuando interpretes los encuentros con los lugareños, ten en cuenta de que están convencidos de que es mejor no hablar de los misteriosos males que azotan el pueblo, y de que aquellos que hablan acerca de ellos acaban por quedar malditos tarde o temprano. Ten también presente que Gornalunga ha hecho muchos esfuerzos para que la gente desconozca su presencia. A excepción de los sacerdotes del monasterio, los habitantes del pueblo desconocen la información contenida en «La maldición de Nora».

A través de conversaciones específicas y de la relación que los PJs establezcan con los habitantes de Monetenapoleone irán surgiendo todas aquellas pistas en forma de información, que son capaces de ofrecer los distintos PNJs según se detalla en el texto de la aventura.

Los PJs deben tener cuidado de con quién hablan, Gornalunga tiene espías en el pueblo: Randazzo, Dalmazzo y Tolmezzo (consulta el área C). Si los PJs hacen un discurso público, son demasiado evidentes o abren demasiado la boca en presencia de alguno de los espías, despertarán sospechas y sus actividades llegarán a oídos de la bruja, por lo que estarán condenados a muerte (consulta «La emboscada»). Si los PJs cometen el error de hacer una declaración de intenciones clara, acerca de su voluntad de acabar con la maldición de Monetenapoleone y la de ayudar a Racconigi, a alguien que no sea de la familia del posadero o miembro del monasterio, los rumores se extenderán y acabarán por lle-

gar a oídos de los espías, incluso si los PJs no hablan directamente con ellos.

Los lugareños no se fían de Randazzo, Dalmazzo y Tolmezzo porque parecen raros. Aunque hablan poco, hacen bastante ruido y siempre parecen estar al corriente de todo lo que se discute. La gente no hablará con los PJs si hay alguno de los tres delante, y en su presencia siempre se mostrarán especialmente desconfiados. Por otro lado, los habitantes del pueblo siempre son correctos con ellos, quizá porque tienen el monopolio de las importaciones y por ahora no se han aprovechado de este hecho.

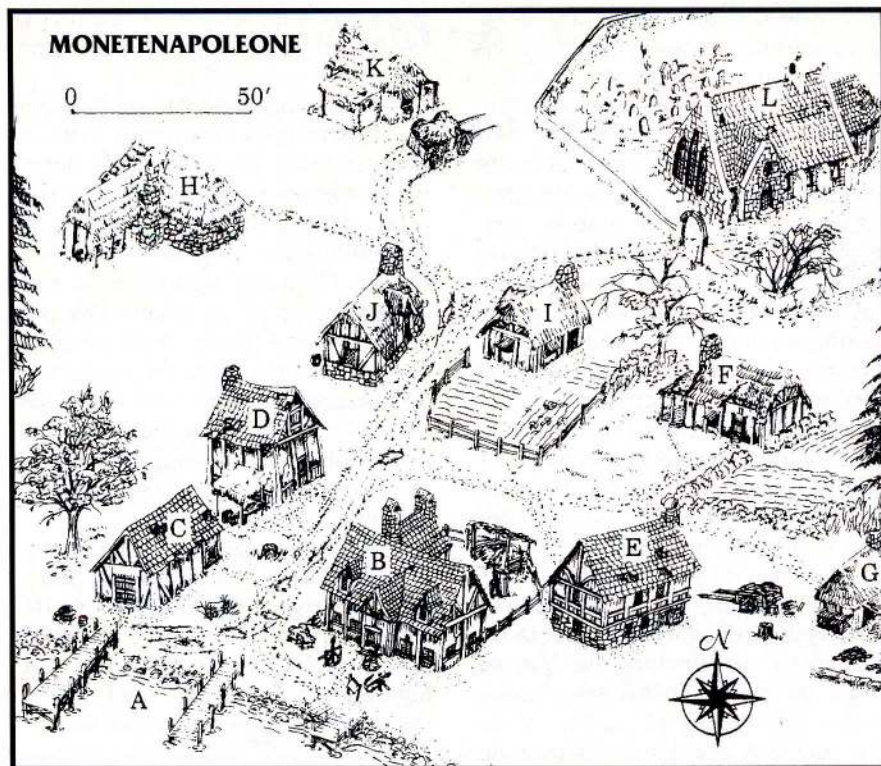
A menos que se diga lo contrario, todos los PNJs comparten las características siguientes: AL N; CA 10; Mov 12; humanos de nivel 0; GACO 20; # AT 1; Daño según arma. Los lugareños sólo luchan para defenderse a sí mismos o a sus familias.

A. Muelle. El texto del recuadro asume que los PJs llegan al muelle cuando los pesqueros están faenando. Altera el texto si los PJs llegan cuando los barcos están en el puerto.

El muelle consiste en una cala rocosa con dos pequeños embarcaderos de madera. La orilla al lado de los amarra-deros está llena de redes y de pescado secándose. Las olas rompen suavemente y los cangrejos aparecen y desaparecen entre la arena mojada.

Las dos pequeñas embarcaciones de pesca de Monetenapoleone están aquí amarradas por la noche, pero se hacen a la mar antes de amanecer y no vuelven hasta bien entrada la tarde. Después de las 17.00 horas los PJs pueden hablar con los cuatro pescadores que se encontrarán descargando la pesca y cuidando de sus artes. Todos los pescadores duermen en sus botes, a menos que haya tormenta esa noche y lo hagan en casa de sus padres.

Zoldo (6 pv, cuchillo) es el patrón de uno de los dos pesqueros, faena en compañía de su hermano menor **Spulico** (6 pv, cuchillo). Son hijos de Ormea, y le hacen entrega de la pesca obtenida para que sea vendida. Spulico es muy joven, apenas acaba de empezar a ayudar a su hermano en la pesca, pero se vio obligado a ello tras la desaparición de Moliterno.



El desaparecido marido de Nora, Moliterno, era el antiguo socio de Zoldo y su mejor amigo. Justo unos días antes de la desaparición, Moliterno le habló acerca de una bella y extraña mujer en el linde del bosque. En contra de los consejos de Zoldo, decidió dirigirse al lugar y tratar de encontrarla antes de volver a casa con su esposa. Zoldo no ha comentado estos hechos con nadie porque tiene miedo de que si la familia se entera de que Moliterno cayó en la tentación del adulterio agravaría los sufrimientos de la misma. Cree que la mujer y la desaparición están relacionadas, pero no sabe cómo. Zoldo no hablará de todo esto si su hermano menor está presente.

La mujer era Gornalunga, evidentemente, en forma de bella y tentadora muchacha. Moliterno también habló a Racalmito, el abate del monasterio, acerca de la belleza del bosque.

Los pescadores del otro bote son los hermanos **Pisciotta** (pv 5, cuchillo) y **Flosco** (5 pv, cuchillo). Son hijos de Fuscaldo y le llevan la pesca para que la venda. No tienen información de importancia y siempre hablan de los enormes pescados que han conseguido escapar por poco. A menudo se les puede encontrar bebidos en las Tres Anclas, por la noche. No se espera la llegada de ningún

mercante antes de una semana o más. La llegada de barcos es un suceso bastante intermitente, porque Monetenapoleone es demasiado pobre para importar, y no produce nada que valga la pena exportar.

B. La Posada de las Tres Anclas

Es uno de los edificios más sólidos y cuidados del lugar. De su fachada principal cuelgan tres grandes anclas oxidadas. Un cartel al lado indica que el establecimiento lleva por nombre «La Posada de las Tres Anclas», pero los porticones y la puerta están cerrados.

En la planta baja está el bodegón y la cocina. La familia vive en las habitaciones del primer piso. La puerta principal conduce al bodegón, o salón principal, y una puerta trasera lleva a la cocina. Si los PJs se quedan en la posada tendrán habitaciones en el último piso.

La posada tiene la mayor parte de sus ingresos un par de veces al mes, cuando arriba un barco mercante lleno de marineros. El resto del tiempo **Racconigi** (pv 6, garrote) y su familia no se molestan en trabajar en la cocina —trabajan en su pequeña granja, la cual produce la mayor parte de su sustento. Desde luego, incluso cuando no hay barco mercante la posada abre unas horas al atarde-

cer, y la gente del lugar ocasionalmente entra a tomar un trago y a discutir las últimas noticias. Las noches en el bodegón nunca son ruidosas —pero son los momentos más cálidos y «alegres» que transcurren en Monetenapoleone.

Cada noche, los PJs pueden conocer algunos de los hombres del pueblo en la posada. Por otro lado, el bodegón es un sitio bastante malo para intentar obtener información, porque siempre está presente alguno de los espías de Gornalunga: Randazzo, Dalmazzo o Tolmezzo. Uno de ellos está permanentemente sentado cerca de los PJs, intentando averiguar sus actividades. Si alguno de los lugareños se da cuenta de que uno de los tres espías se encuentra cerca cuando está hablando de la maldición de Monetenapoleone, automáticamente cambia de tema.

Racconigi y su esposa **Mestre** (pv 5) tienen dos hijas, **Nora** (pv 1, maldita) y **Bellina** (pv 4). Nora estaba casada con Moliterno hasta que un día su esposo no volvió de la pesca, poco tiempo después de quedar ella embarazada. Se supone que está muerto.

Nadie de la familia habla acerca de Moliterno, consideran un tabú hablar de los muertos. Racconigi explica que Moliterno era un buen hombre, que trabajaba duro en la pesca con el hijo de Ormea para sustentar a Nora.

Racconigi sabe que Vittorio, el curandero, pasaba unos días en el monasterio (consulta el área L). Vittorio no permitió que la familia le viera cuando trabajaba en Nora, a causa de lo intimidatorio de su instrumental. Racconigi estaba algo nervioso acerca de Vittorio en un principio, especialmente después de echar una hojeada a su instrumental, pero el buen hombre depositó toda su confianza en el sacerdote después de que éste descubriese algo que parecía revestir la mayor importancia. De todas formas, Vittorio no quiso compartir con él su descubrimiento.

C. Almacén.

En este almacén se guardan los productos que llegan en los barcos mercantes. Es un edificio de un solo piso, no mucho más grande que una casa normal. Las



sólidas puertas que miran a la playa está cerradas. En la pared este hay otra puerta, también cerrada.

El almacén es el centro oficial de distribución de todos los productos que llegan a Monetenapoleone por barco. Consiste de una gran zona de almacenamiento, tres pequeñas habitaciones y una cocina al fondo. Randazzo, el propietario, y sus ayudantes, Dalmazzo y Tolmezzo, descargan los barcos, realizan el mantenimiento de los embarcaderos, estipulan las contratas con las pocas compañías comerciales que se dignan a detenerse en Monetenapoleone y ayudan en la reparación de los buques cuando es necesario. Tienen un pequeño huerto en la parte trasera del almacén. Cuando no están trabajando, puede vérselos deambulando por el pueblo y haciendo inesperadas visitas al resto de ciudadanos.

En cualquier momento, el almacén contiene el equipo necesario que requeriría un barco en necesidad de ser reparado, como cuerdas, velas, sacos de arpillera, barriles vacíos, brea y madera. Parte del material de reparación puede ser utilizado por el grupo de personajes como material de aventura. Los productos de importación rara vez se almacenan más de un día, ya que los lugareños acuden prestos a buscar sus encargos una vez llega el barco. Randazzo au-

menta un poco el precio de los productos, así se ganan la vida él y sus ayudantes.

Los tres PNJs del almacén son los espías de Gornalunga. Dalmazzo y Tolmezzo son ogros *polimorfizados* por la bruja, entregados a Randazzo para que éste pueda llevar a cabo su misión con mayor facilidad (y para vigilarle).

Randazzo: AL CN; CA 10; Mov 12; humano de nivel 0; pv 6; GAC0 20; # AT 1; Daño según arma; daga, *ojo de bruja*, anillo del pantano.

Randazzo lleva el *ojo de bruja* incrustado dentro de un medallón de hierro colgado a su cuello. Si Gornalunga se concentra puede ver aquello hacia lo que está dirigido el *ojo*. Si el *ojo* es destruido, Gornalunga sufre 1d10 puntos de daño y la ceguera durante veinticuatro horas. El *anillo del pantano* permite a su portador moverse a través del pantano a una velocidad de desplazamiento normal, obviar los efectos de las arenas movedizas y, una vez al mes, ordenar la transformación de un área de tierra de cinco metros cuadrados en arenas movedizas. El anillo está recubierto de signos malignos, por lo que ningún personaje de alineamiento bueno lo llevaría jamás. Los PJs ganan 300 PE si destruyen el anillo.

Randazzo está sometido a una terrible presión por parte de Gornalunga. Debe espiar para ella si no desea

sufrir una muerte terrible. Nunca le gustó el resto de los lugareños de Monetenapoleone, por lo que no siente remordimientos de conciencia a causa de su traición. De hecho, le gustan los privilegios que gana por ser el espía de la bruja, aunque se pasa la vida temiendo por su suerte. Randazzo nunca ha visto a Gornalunga en su apariencia real. Siempre se le ha aparecido en forma de un ogro macho de apariencia especialmente fea y fuerte.

Dalmazzo y Tolmezzo: AL CE; CA 10; Mov 12; DV 4+1 (ogros *polimorfizados*); pv 25 cada uno; GAC0 17; # AT 1; daño según arma +2; Mor 11; PE 175; garrote. Consulta el área **20** para encontrar sus características si el conjuro de *polimorfizar* resulta disipado de alguna manera. Ambos ogros hablan común bastante bien, pero su tono de voz es gutural, carrasposo. Se hacen pasar por dos marineros que acabaron hartos de la vida en el mar y que decidieron establecerse en la costa. Intentan ocultar su desprecio por la humanidad, aunque si se les provoca o se les ataca olvidarán rápidamente sus órdenes de actuar como unos vulgares lugareños y atacarán encolerizados. De vez en cuando, Gornalunga encarga unas cuantas armas a Randazzo, para armar a sus muertos vivientes. El espía encarga las armas a su vez al herrero, de nombre Pamparato. Randazzo ha dicho a Pamparato

que los mercaderes aprecian mucho sus armas y que las está exportando. Gornalunga hace entrega de dinero a Randazzo para que pague por la mercancía.

La gente del lugar tolera a Randazzo y a sus ayudantes porque realizan un buen servicio a sus intereses, pero se muestran poco confortables en su presencia. Cuando alguno de los tres se deja caer en un establecimiento, son atendidos educada y silenciosamente, con la esperanza de que acaben pronto y se vayan por donde han venido. No es que la gente esté atemorizada (no hay razón conocida para ello), simplemente no les gustan.

Los tres espías controlan las idas y venidas de los personajes, de forma directa o indirecta. Acostumbran a confiar en lo que les explican el resto de ciudadanos, o en aquello que pueden sonsacar directamente a los PJs. No son ladrones, y no intentan seguir a los personajes ni entrar en sus habitaciones. Siempre habrá uno de ellos cada noche en la Posada de las Tres Anclas. Si los PJs se dirigen al almacén para contrastar información o para comprar equipo Randazzo les coserá a preguntas acerca de sus intenciones, o bien para qué necesitan el equipo, intentando averiguar los planes del grupo.

Tan sólo existen un par de cosas en el almacén que podrían incriminar a los tres espías, aparte de los objetos que Randazzo lleva encima permanentemente. A Dalmazzo y a Tolmezzo les encanta la carne cruda, y siempre se dejan trozos por el suelo de su habitación hasta que empiezan a pudrirse. En un libro que se encuentra en su habitación, Randazzo lleva un detallado estadillo de los productos que encarga, paga y cobra. En ningún lugar se especifica que haya vendido ni comprado las espadas ni el resto de armas que el espía ha ido encargando a Pamparato, el herrero. Además, en su habitación hay un cofre escondido debajo de la cama en el que hay 300 mo, una cantidad elevadísima que ningún otro ciudadano sería capaz de imaginar que podría acumular en toda una vida de trabajo.

Si los PJs descubren a los espías y se las ingenian para capturarlos o *hechizarlos* (los espías no traicionarían a su amo bajo ninguna otra circunstancia), Randazzo se quejará de ha-

ber sido amenazado permanentemente por el enorme ogro y afirmará tener la misión de informar acerca de los forasteros y de las cosas que ocurren en el pueblo a cambio de tesoros. Sabe que el «ogro» puede ver a través del medallón. También sabe que Dalmazzo y Tolmezzo han sido enviados por el ogro, pero desconoce que también son ogros.

Tolmezzo ha visto la forma real de Gornalunga, si es *hechizado* la describe como la «vieja dama fea», pero no como una «bruja». Desconoce el intercambio de bebés. Tanto Dalmazzo como Tolmezzo odian su misión pero están demasiado asustados por Gornalunga para negarse a cumplirla. Pueden también dar pistas a los PJs acerca de los peligros y las bestias que habitan en el pantano. Creen que la bruja vive en las ruinas de la abadía, aunque jamás la han visto y no conocen el complejo subterráneo. Los tres sólo cooperarán entre ellos cuando hay otros residentes cerca. En realidad, Dalmazzo y Tolmezzo van a la suya y se dedican a atormentar a Randazzo haciéndole la vida imposible.

D. Pescadería de Ormea

Se trata de un pequeño edificio de dos plantas, una de las dos pescaderías del pueblo. La casa es tan vieja que inclinada a uno de sus lados. Un hombre está sentado tras el mostrador espantando las moscas que se acercan al pescado. Encima del mostrador un letrero reza «Pescadería Ormea».

El único acceso al interior es posible a través de una puerta en la parte de atrás del edificio. Hay una cocina y un salón en la planta baja. La familia vive en el piso de arriba.

Ormea (pv 5, cuchillo) regenta el establecimiento. Sus hijos, Zolco y Spulico (consulta el área A) pescan cada día y traen aquí sus capturas. Ormea y su esposa **Porina** (pv 3, cuchillo) dividen su tiempo entre la tienda y la pequeña granja familiar. La pescadería de Ormea es el único lugar del pueblo donde comprar raciones de hierro (pescado en salazón).

Ormea puede informar a los PJs que pueden encontrar a sus hijos cada tarde en el muelle. No tiene otra información, aunque es una persona bastante amable.

E. Ultramarinos Fuscaldo

Es la más grande de las dos pescaderías del pueblo. La puerta principal está abierta, y dentro se pueden ver una serie de estanterías llenas de mercancías. El olor a pescado es muy fuerte. Hay una mujer recogiendo calabazas en el huerto situado detrás del edificio.

Este edificio es algo mayor que la pescadería de Ormea. La bodega y la cocina están abajo, y las habitaciones y la sala en el piso superior.

Fuscaldo (pv 7, cuchillo) está a cargo del negocio. Sus hijos Pisciotto y Flosco (consulta el área A) pescan a diario y llevan sus capturas a su padre para venderlas. En el mismo edificio, Fuscaldo es propietario de una tienda de ultramarinos —una serie de estanterías y ganchos de los que cuelgan los objetos más comunes e indispensables—. Sólo pueden encontrarse productos que los lugareños no son capaces de fabricar por sí mismos. Botes, objetos de vidrio, velas, yesca y pedernal, son algunos de los típicos objetos que pueden encontrarse en su interior, todo a precio normal. Hay un 25 por ciento de posibilidades de encontrar cada objeto listado en el *MdJ*, que valga 3 mo o menos, y es prácticamente imposible encontrar objetos caros. No hay armas ni armaduras. La esposa de Fuscaldo, **Marina** (pv 3, cuchillo) divide su tiempo entre la pequeña granja familiar y la fabricación de cestas de mimbre que vende en la tienda. Sus cestos son bastante populares entre los lugareños.

Los PJs pueden encontrar bien pocos objetos en la tienda que puedan servirles durante la aventura. Ningún miembro de la familia tiene información de importancia para los PJs.

F. Sastre y zapatero

Parece una pequeña casa más, de no ser por el cartel colocado sobre el porche que dice: «Sastre y Zapatero». La puerta principal está cerrada.

El edificio es de una planta y no tiene un espacio destinado específicamente para el negocio. La familia regenta el mismo desde su propia vivienda.

Mama Nocera (pv 6) hace vestidos a partir de la tela que encarga a Randazzo. Se trata de una cotorra que

conoce todos los cotilleos de Mone-
tenapoleone, pero no dispone de
ninguna información de relevancia
acerca de la maldición. Su marido,
Dobbiaco (pv 4) hace botas del cue-
ro que encarga a Randazzo, o bien
de los animales sacrificados en el
pueblo. Tanto ellos como su hija **Va-
razze** (pv 3) también trabajan en su
pequeña granja.

Si los PJs llaman a la puerta de Mama
Nocera ella les negará la entrada, a
menos que le indique que desean
comprar un vestido. Los PJs pueden
comprar aquí ropa de abrigo y botas
a los precios normales.

G. Carpintería

Se trata de una choza muy pequeña. Hay
varios montones de leña cortada, tablo-
nes y leños a medio trabajar alrededor
de la casa. Hay un hombre cortando leña
en la parte posterior del edificio.

El carpintero se llama **Giuseppe** (pv
6, hacha de mano, arco largo), está
soltero y es muy piadoso. Come en
casa de Mama Nocera y a veces les
vigila el negocio. Giuseppe propor-
ciona leña a Pamparato para su forja,
y a todo aquél que necesite material
para setos por ejemplo. Pasa mucho
tiempo haciendo muebles, barriles y
otras cosas que el pueblo necesita.
También trabaja como flechero de la
comunidad, haciendo arcos y fle-
chas para la caza.

Giuseppe se intimida fácilmente
frente a una mujer o frente a un gru-
po numeroso de forasteros. Si se le
hace una visita de este tipo sólo ha-
blará nerviosamente acerca de sus
negocios. Si un hombre, solo, traba-
ma amistad con él, es posible que ob-
tenga una información muy intere-
sante.

Giuseppe vio una mujer muy bella
en el bosque dos o tres veces cuan-
do estaba cortando madera, pero se
mantuvo alejado, creyendo que se
trataba de un encuentro bastante ex-
traño. No revelará esta información,
sin embargo, a menos que un PJ le
pregunte específicamente por ello
(quizá después de haber hablado
con Zoldo), porque le avergüenza
haberse sentido atraído físicamente
por ella. Giuseppe notó el mal que
surgía de la mujer, pero los PJs no
tienen que ser capaces de discernir
si era sólo un reflejo de su miedo ha-
cia todas las mujeres en general o

bien si notó algo más allá de lo nor-
mal.

La mujer que vio era Gornalunga
rondando en su forma alterada.

H. Herrería

Este edificio está muy bien construido.
Está compuesto por una forja, un área de
trabajo y una casa adjunta. Un hombre
enorme está trabajando en su forja.

El herrero se llama **Pamparato** (pv 8,
martillo), es uno de los lugareños
más trabajadores, y uno de los más
importantes. Se gana la vida hacien-
do anzuelos, puntas de flecha, herra-
mientas para la agricultura y herra-
duras para las bestias de carga.
Vende las puntas de flecha a Giusep-
pe, el carpintero y flechero. Compra
el hierro en bruto a través de Ran-
dazzo.

Si los PJs pueden convencer a Pam-
parato de que descansen por unos
instantes, ofreciéndose a invitarlo a
comer (por ejemplo), hablará con el
grupo.

Pamparato aprendió su oficio por sí
solo, y sus obras son un tanto defi-
cientes la mayoría de las veces. A
pesar de todo, sus habilidades artes-
anas son superiores en mucho al
resto de las de los habitantes de Mo-
netenapoleone, y sus productos son
muy necesarios. Pamparato marca
todos los objetos que forja con una
ornamentada «P».

Randazzo, de vez en cuando, le en-
carga armas, espadas, puntas de
lanza, con la excusa de que sus pro-
ductos son muy apreciados por los
mercaderes y que son conocidos en
muchos kilómetros a la redonda.
Esto, de algún modo, halaga a Pam-
parato por lo cual nunca se ha plan-
teado la verdad de todo el asunto.
Lo que está ocurriendo es que Ran-
dazzo entrega las armas de Pampa-
rato a Gornalunga para sus esbirros
(las armas en realidad no tienen
nada de excepcional).

Pamparato puede ser útil para repa-
rar aquellos objetos de metal del
grupo que se hayan estropeado,
después de haber pasado unos días
en el pantano. Si los PJs se lo piden,
o bien si le compran armas y arma-
duras, se mostrará orgulloso de co-
mentar lo bien considerada que está
su obra en el exterior. Una vez que
los PJs vean la calidad de sus armas,
se preguntarán qué hay de cierto en

toda esa historia, empujándoles a in-
vestigar en el almacén.

Si los PJs llevan armas de calidad o
armas mágicas, está muy interesado
en que se las dejen para estudiarlas.
Ésta es una forma muy eficaz para
poder establecer una buena conver-
sación con el herrero.

Pamparato dispone de pocas armas
acabadas —sólo cuatro de filo y dos
de contusión—. Dispone de dos es-
cudos de cuero pequeños, un justi-
llo de cuero y una cota de malla que
está aprendiendo a hacer. La cota de
malla no está acabada, por lo que
sólo otorga CA 6 y pesa tanto como
una armadura completa. Cobrará un
50 por ciento más de lo indicado por
su precio en el *MdJ*.

Pamparato y su esposa, **Lerici** (pv
4), su hijo **Silandro** (pv 3), y su joven
hija **Fluzzana** (pv 2) trabajan tam-
bién la pequeña granja familiar.

Si más tarde los personajes comuni-
can a Pamparato que sus armas han
sido utilizadas por los esbirros de
Gornalunga se mostrará visiblemente
afectado y avergonzado.

I. Fruta y tabaco

El edificio es de tamaño medio. Inme-
diatamente os llega un agradable olor a
tabaco de pipa. A través de la puerta
abierta podéis ver cajas con frutas y ve-
getales. Un letrero en la puerta anuncia
«Fruta y Tabaco».

Acaba de finalizar la cosecha en Mo-
netenapoleone, y durante unas pocas
semanas hay buena comida fresca de
sobras. **Primolano** (pv 5, cuchillo) y
Mona (5 pv) son los padres de la úni-
ca familia que se dedica a cultivar
plantas no dedicadas específicamen-
te a la subsistencia. Con la ayuda de
su hija **Sclacca** (4 pv) e hijos **Falcone**
(5, pv) y **Poschiavo** (pv 2) la familia
cosecha tabaco, fruta y vegetales,
vendéndolos en su propio estableci-
miento. Los productos que no ven-
den durante la temporada los guar-
dan en conserva y los venden a lo
largo del año. También sacrifican al-
gunos pollos y cerdos, que venden a
un precio un poco por encima del ha-
bitual. También destinan parte de la
producción de la granja a cubrir sus
necesidades.

Son unos de los residentes de Mo-
netenapoleone más amables y con-
versarán agradablemente con los
personajes.

Esta familia tiene bastante ganado y destacan sus tres bueyes (los únicos animales de tiro del pueblo a excepción del buey de Civezzano, el cual fue comprado a la familia de Primolano). Primolano y Mona han perdido algunos animales, unos cuantos más de los que sería normal atribuir a los depredadores habituales. De vez en cuando desaparecen también algunos vegetales. De hecho, hace sólo dos días desaparecieron dos cerdos. Aún no han descubierto a los ladrones.

Si un PJ con la pericia de seguir rastros supera un chequeo alrededor de la granja familiar, descubrirá la pista de tres humanoides de gran tamaño (tres ogros). El rastro entra en la granja (en la que los personajes podrán observar unas pocas viñas estropeadas) atraviesan el patio del ganado y desaparecen tras el seto.

La familia se asustará si los PJs mencionan el tamaño de los humanoides que están llevando a cabo los robos y merodean la casa. Primolano hablará de ello largamente en la posada esa misma noche, causando un gran revuelo y atrayendo la atención sobre los personajes.

J. Panadería

El olor procedente del interior de este pequeño edificio indica claramente que se trata de la panadería. La puerta principal está cerrada, pero a través de sus ventanas podéis apreciar que en su interior hay actividad.

La panadería es un pequeño edificio de dos habitaciones. Una está destinada a la vida cotidiana y como dormitorio y la otra tiene dos grandes mostradores de piedra y unas mesas para amasar la harina.

El panadero se llama **Gagliano** (pv 3), su mujer **Salvietti** (pv 3), y su hija **Rossanna** (pv 3). Los tres se dedican a la fabricación de pan y cuidan de una pequeña granja. El hijo del matrimonio, **Viareggio** (pv 4), cosecha trigo y patatas en un gran predio cercano para obtener harina para la familia. El grano es muy difícil de obtener en este clima tan frío, por lo que la base del pan de Monetenapoleone acostumbra a ser la patata.

El pan es muy bueno y por la mañana realmente fresco y apetecible, pero la familia no dispone de información de interés para los personajes.

K. Civezzano

La casa es pequeña y ruinosas. Los laterales de la casa aguantan unos cuantos cobertizos, los cuales están llenos de una sustancia marrón densa. La puerta de la casa está cerrada, pero de la chimenea sale humo. No hay ningún letrero que indique el tipo de actividad que realizan sus habitantes para subsistir.

El propietario se llama **Civezzano** (pv 6, cuchillo largo, arco corto y pericia de rastrear) y se dedica a vender turba como fertilizante y combustible. Es un viudo sin hijos. El edificio es lo suficientemente grande para él. Los lugareños le compran mucha turba en primavera para fertilizar los campos, mientras que en invierno le compran regularmente para utilizarla como combustible. En el ínterin, Civezzano pasa el tiempo recogiendo turba y preparándola. En esta época del año, los cobertizos están rebosantes de turba.

Civezzano es un hombre afortunado, dispone de un buey y de un carro con el que ir a buscar turba al pantano.

Civezzano es el habitante del pueblo que mejor conoce el pantano del Bel Paese, porque tiene que desplazarse hasta él una vez cada pocos días en busca de turba. Cada vez toma el mismo camino, el cual puede ser fácilmente seguido por los PJs una vez que les es indicado. Es la ruta más rápida.

Civezzano está deseoso de que alguien acabe con la maldición de Monetenapoleone. Su mujer y sus hijos desaparecieron cuando estaban recolectando frutos del bosque en el linde del mismo. No pudo encontrar rastro de ellos (llovió poco después) pero culpa a las malévolas criaturas del pantano de Bel Paese de la desaparición. Sabe que el pantano creció desmesuradamente hace unas décadas, al mismo tiempo que cayó la abadía y cree que el mal que reina en la zona habita en el pantano. Ha intentado adentrarse en el mismo varias veces, pero siempre ha sucumbido a los efectos de la desorientación propios del lugar (consulta «El Bel Paese»).

Civezzano ha visto «gigantes acechando entre la bruma del pantano, y algunos humanoides extraños (ha visto ogros y muertos vivientes, pero no tiene los conocimientos ne-

cesarios para determinar su nombre específico). Además, ha encontrado varios rastros que entran y salen del pantano y alrededor del bosque circundante que son demasiado grandes como para ser humanos. Tiene una actitud fatalista acerca de trabajar tan cerca de tantos peligros y prosigue su faena en los límites del pantano. Tiene la sensación de que mientras respete los peligros del pantano y se mantenga alejado de él durante la noche no tendrá mayores problemas.

Si los personajes explican que tienen intención de entrar en el pantano, les avisará de que muchas de sus criaturas se protegen mediante veneno (lo cual hará que un grupo precavido prepare unos cuantos conjuros de *neutralizar veneno*).

A pesar de que Civezzano es el PNJ que tiene más información de todo Monetenapoleone, no ha despertado las sospechas de los espías porque es muy reservado (no ha despertado la curiosidad de los agentes de Gornalunga, al menos hasta la desaparición de su familia). Rara vez se deja caer por la posada a echar un trago porque es muy pobre.

Civenazzo no acompañará a los PJs, ni les alquilará el buey, bajo ninguna circunstancia.

L. La Orden del Sol Brillante

Es el edificio más grande de Monetenapoleone. Está bastante bien mantenido, sus paredes son blancas y sus patios están cubiertos de ordenada vegetación. La única entrada al edificio es una gran arcada sellada por una enorme puerta de hierro.

A través de la verja se puede ver el patio interior, donde los monjes se prestan silenciosamente a sus actividades. Una sencilla placa de hierro en la puerta reza «Sagrada Orden del Sol Brillante».

El monasterio es un pobre reflejo de lo que fue la Abadía de Pietrasanta, que ocupó en su día la misma orden. El edificio está ocupado ahora sólo por ocho monjes, la mayoría de primer nivel. Ninguno de los sacerdotes va armado. Rara vez se aventuran fuera del monasterio, y sólo para ir en busca de material y productos necesarios para la supervivencia. No abandonarán el monasterio para tratar a los enfermos, los enfermos deben ser llevados a su interior.

El monasterio es un sencillo rectángulo construido alrededor de un patio central. La planta baja del monasterio contiene una capilla y una humilde biblioteca, mientras que el primer piso está destinado como vivienda. Los sacerdotes pasan la mayor parte del tiempo meditando o trabajando en los grandes campos situados detrás del edificio.

Los PJs son bienvenidos a las puertas del edificio por el hermano Racalmito, el abate. Habla con los personajes a través de la puerta, a menos que le convenzan de sus buenas intenciones, entonces les permitirá el acceso al interior del recinto.

Racalmito: AL NB; CA 10; Mov 12; S3; GACO 18; # AT 1; Daño según arma; Sab 13; Conjuro: *Curar heridas ligeras, protección contra el mal, veneno lento*.

Racalmito tiene sesenta años. Entró en la orden hace cuatro décadas y ha obtenido cierta información acerca del mal que planea sobre la comunidad de unos pocos clérigos que sobrevivieron al ataque y decidieron quedarse en Monetenapoleone. Después de su muerte, Racalmito quedó como abate del monasterio.

Si los PJs convencen a Racalmito para que abra las puertas, les conducirá a unos bancos del patio para poder hablar con relativa confidencialidad. No tiene alimentos que ofrecerles, porque los monjes sólo comen a horas predeterminadas y nunca con forasteros.

Racalmito es esencialmente una buena persona, pero está muy nervioso al hablar con los PJs. Por lo que él sabe, Vittorio metió sus narices en la maldición y ha desaparecido inmediatamente. Racalmito tiene miedo de que pronto, si no deja de ayudar a la gente, el mal acabará por visitar el propio monasterio. Incluso si los PJs se ganan su confianza (lo que requerirá de una buena sesión de rol por parte de los jugadores) Racalmito seguirá hablando en voz baja.

Racalmito puede hacer extensiva a los jugadores mucha parte de la información contenida en «La maldición de Nora», aunque no todo lo que sabe es exactamente cierto o completo. Puede explicar la historia de la ciudad y de la abadía, aunque desconoce la clase de criaturas que acabó con ambas e inundó el panta-

Encuentros en el Bel Paese

Lanza 1d6 dos veces durante el día y dos veces más durante la noche. Si se indica que hay un encuentro lanza 1d6 durante el día y 1d6+4 durante la noche para determinar el tipo.

1. Enjambre de sanguijuelas (200): INT 0; AL ninguno; CA 10; Mov 3, nadando 1; DV 1-2; GACO NA; #AT 1; Daño Especial; TAM 3 m. De diámetro; MOR 5; PE 15.

Los PJs caen de pronto entre un enjambre de sanguijuelas en un pozo profundo de agua. Producen 1d10 puntos de daño por round, de forma colectiva (distribuye los puntos de daño entre los personajes afectados). Si se realiza un ataque de área que produzca 10 pv de daño, el enjambre se dispersa.

2. Ogros (2-5): INT baja; AL CM; CA 5; Mov 9; DV 4+1; GACO 17; #AT 1; Daño 1d10; TAM G (2,70 m de altura); MOR 11; PE 270; 2d4 mo cada uno.

Son esbirros de Gornalunga y atacan al ver a los PJs.

3. Serpientes venenosas (6): INT animal; AL N; CA 6; Mov 15; DV 2+1; pv 7; GACO 19; #AT 1; Daño 1; AE veneno que causa 2d4 puntos de daño si no se supera la Tirada de Salvación; TAM P (1,50 m de largo); MOR 8; PE 175.

Los PJs tropiezan con este grupo de serpientes oculto entre un montón de hojas en el suelo, en busca de calor. A causa del frío, las serpientes están adormecidas y sólo atacan una vez por round.

4. Serpiente gigante venenosa: INT animal; AL N; CA 7; Mov 15; DV 4+2; pv 23; GACO 17; #AT 1; Daño 1d3; AE veneno que causa 3d6 pv de daño si la víctima no supera una tirada de salvación; TAM M (3,60 m de largo); MOR 9; PE 420.

Lo suficientemente larga para engullir a un humano, esta serpiente se deja caer de repente de una rama baja encima del grupo de PJs.

5. Estirges (15): INT animal; AL ninguno; CA 8; Mov 3, volando 18; DV 1+1; pv 5 cada una; GACO 17; #AT 1; Daño 1d3; AE drenaje de 1d4 puntos de daño por round después de un ataque con éxito; TAM P (60 cm de envergadura); MOR 8; PE 175.

Estas estirges están hambrientas y atacarán a los PJs estén éstos caminando o acampados.

6. Arañas, enormes (8): INT animal; AL N; CA 6; Mov 18; DV 2+2; pv 12 cada una; GACO 19; #AT 1; Daño 1d6; AE veneno que causa 15 pv de daño si la víctima no supera la tirada de salvación; TAM M (1,80 m de diámetro); MOR 8; PE 270.

Estas arañas acechan en busca de comida y atacarán a los PJs mientras se desplazan o están acampados. Un PJ en estado de alerta puede oírlas acercarse entre la maleza cuando aún están a una distancia de varios rounds.

Una vez que los personajes hayan acabado con ellas, un PJ con la pericia de rastrear puede reseguir el camino de las arañas hasta su guarida. Si los personajes registran el lugar encontrarán el tesoro producto de las anteriores víctimas de las arañas, el cual incluye: 15 mo, una *poción de curación*, una *poción de delusión* y una preciosa varita de oro que no es mágica (200 mo).

7. Sapo gigante: INT animal; AL N; CA 6; Mov 6; DV 2+4; GACO 17; #AT 1; Daño 2d4; TAM M (1,50 m de largo); MOR 7; PE 120.

Si los PJs se están desplazando, el sapo está emboscado en busca de una presa, y los PJs tienen una penalización de -3 a una tirada de sorpresa. Si los PJs están acampados, el sapo está vagabundeando en busca de comida.

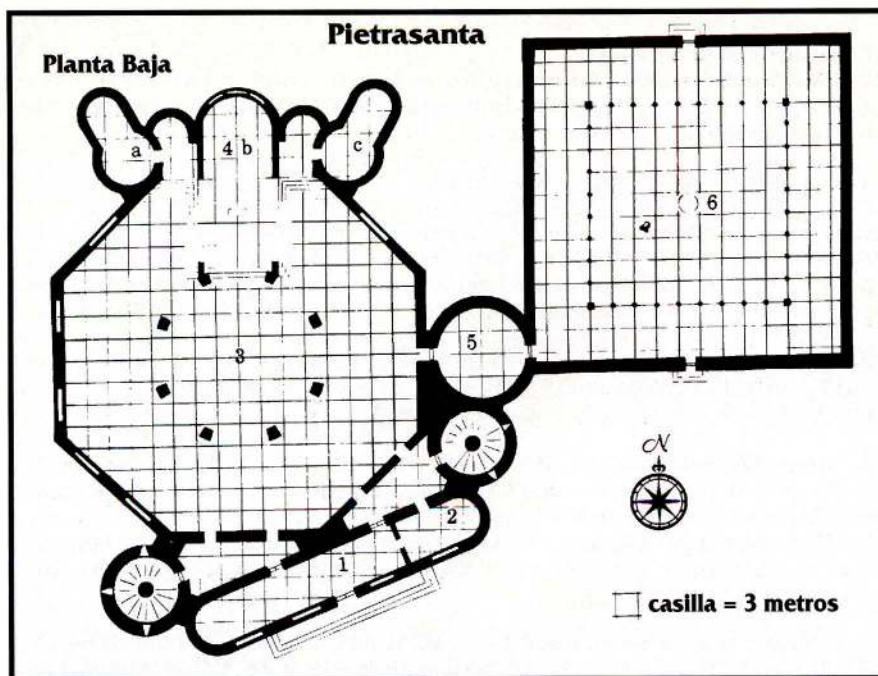
8. Clempiés gigantes (15): INT ninguna; AL N; CA 9; Mov 21; DV (1 pv); GACO 20; #AT 1; Daño ninguno; AE débil veneno que paraliza durante un período de 1d6 horas si la víctima no supera una tirada de salvación con un bonificador de +4; TAM D (20 cm); MOR 5; PE 35.

9. Esqueletos (20): INT ninguna; AL N; CA 7; Mov 12; DV 1; pv 5 cada uno; GACO 19; #AT 1; Daño 1d6; TAM M; MOR 20; PE 65.

Gornalunga animó a estos esqueletos, pero hace años que vagan sueltos por el pantano. Luchan hasta la muerte con sus espadas y lanzas oxidadas. Las espadas llevan la divisa inconfundible de la «P» de Pamparato.

10. Zombis, ogro (2): INT ninguna; AL N; CA 6; Mov 9; DV 6; GACO 15; #AT 1; Daño 4d4; TAM G; MOR 20; PE 650.

Ambos monstruos vivieron en su día con Gornalunga, pero la hicieron enfadar por una u otra razón. La iracunda bruja los mató y animó sus cadáveres desterrándolos al pantano. Los zombis están bastante descompuestos por el efecto combinado de la putrefacción y el pantano



no. Puede explicar a los PJs detalles acerca de la abadía (que él conoce a partir de descripciones, aunque desde luego no la ha visto jamás) y acerca de sus actividades. Sabe de la existencia de criptas debajo de la abadía, pero desconoce la forma de acceder a ellas.

tando en ella. La aguja funciona como una brújula que señalará el lugar donde se encuentra el verdadero bebé de Nora.

Ninguna otra combinación ni orden funcionará; sin embargo, si los PJs mezclan por error el agua bendita y el agua de mar, al cabo de unos minutos ambas se habrán separado y los PJs podrán volver a iniciar el ritual.

Una vez realizado el conjuro, éste es muy frágil. Si se agita demasiado la jarra el hechizo se disipa y la aguja se hunde hasta el fondo. Aunque el corcho no es necesario para el conjuro, deberían comprar un trozo en la tienda de Ormea (1 mc) para taponar la jarra.

Además, debajo de la jarra, sobre la mesa, hay un papel que dice en letra de Vittorio: «Debería hacerse el cambio teniendo en cuenta el parto, que según las cuentas no puede suceder más tarde que dentro de nueve días a partir de esta noche.» Dado que Vittorio desapareció hace dos días, esto deja a los personajes un plazo de ocho días antes del nacimiento del hijo de Nora (Vittorio escribió la nota el mismo día de su desaparición). No hay nada de interés en las bolsas de Vittorio.

Si los PJs no logran convencer a Rascalmito para tener acceso a la celda, un PJ ladrón puede intentar escurrirse a su interior a través de la ventana. Si los sacerdotes descubren al ladrón, lo perseguirán.

El pantano de Bel Paese

Tarde o temprano, los PJs se aventurarán en el pantano para ir al meollo de la cuestión. Antes de que vayan, deberían conocer un poco lo que van a encontrarse y cómo deben reaccionar, aunque sin saber que su adversaria es una bruja ni tener demasiados detalles acerca de la maldición de Nora. A menos que dispongan del hechizo de Vittorio, probablemente lo único que harán en el pantano es perder el tiempo.

El pantano es un lugar verdaderamente maligno y parece tener voluntad propia; los deseos del pantano se dirigen a intentar expulsar a los intrusos. Los viajeros que penetran en su interior algo más de unos pocos kilómetros tienen un 90 por ciento de probabilidades de perderse y encontrarse en los límites del pantano, lejos de por donde habían



entrado (consulta la tabla correspondiente en el MdJ, considerando las condiciones de niebla intensa). Gornalunga y sus sicarios son inmunes a estos efectos. El hechizo de Vittorio permite a los PJs dirigirse hacia Gornalunga en línea recta (se encuentra en la abadía durante el transcurso de toda la aventura, y no se encuentra en plena forma debido a su avanzado estado de gestación), aunque siempre tendrán la sensación de no saber dónde están exactamente. Justo antes de que los PJs entren en el pantano léeles lo siguiente:

Os encontráis en el último pedazo de tierra firme antes de adentraros en el pantano de Bel Paese. Tiene un aspecto descorazonador y brumoso. Los árboles están teñidos de musgo y las pequeñas lagunas apestosas están rodeadas de arbustos lánguidos. Parece un viaje poco prometedor. Los únicos sonidos que podéis oír son los graznidos de los cuervos sobre vuestras cabezas.

Emboscada

Si Randazzo o sus ayudantes descubren que los PJs están trayendo problemas (cosa bastante probable) realizarán una emboscada justo después de que se hayan introducido en el pantano.

Randazzo, Tolmezzo, Dalmezzo (consulta el área C) y cuatro ogros (consulta el área 20) están esperan-

doles acechando detrás de unos espesos matorrales. Randazzo intenta utilizar su *anillo del pantano* para capturar el mayor número posible de PJs abriendo un terreno de arenas movedizas justo debajo de sus pies. Los personajes que estén en el extremo de la zona pueden salir de la misma en un round. Si un PJ se encuentra justo en el centro de las arenas movedizas deberá ser ayudado por otro PJ si desea salir y sobrevivir, durante otro round.

La estrategia de los espías es surgir de su escondite y atacar en grupo.

Si los PJs descubren y neutralizan a los espías durante el transcurso anterior de la aventura, la emboscada aún existe pero la fuerza enemiga está compuesta por tres ogros por cada dos personajes (redondeado hacia arriba).

Los PJs pueden entrar en el pantano por diversos lugares, no tienen por qué seguir el camino abierto por Civenazzo. La táctica que sigan es bastante indiferente, porque la abadía se levanta justo en el centro del pantano. Si los PJs se ven sorprendidos por la emboscada, lo serán independientemente del lugar por el que accedan al pantano.

El número de ogros que resulten muertos durante la emboscada no afecta el número de criaturas que pueden encontrar en la guarida de Gornalunga. Hay un total de un centenar de ogros sueltos por el panta-

no bajo el control de la bruja, muchos de los cuales jamás han visto la abadía, porque viven a lo largo y ancho de todo el pantano.

La abadía de Pietrasanta

Los sacerdotes del Sol Brillante construyeron Pietrasanta hace doscientos años, un monasterio de clausura en las afueras de Monetenapoleone. Después que Gornalunga los expulsase e inundara el área, la bruja vivió en la abadía unos meses. Cuando descubrió las criptas que habían bajo sus cimientos se construyó una nueva guarida. Desmanteló las antiguas vías de acceso a las criptas y colocó guardias en la abadía para ahuyentar a los intrusos de los que ella ahora considera una puerta trasera sellada.

Si Randazzo y sus espías descubren los planes de los personajes, la guarida de Gornalunga está en estado de alerta, y habrá un contingente más importante de ogros. Dado que ninguno de los oponentes de los PJs espera que el grupo llegue a través del pantano, incluso si los personajes sobreviven a la emboscada, es posible que puedan sorprender a los centinelas de la abadía. Por otro lado, si los PJs hablan demasiado en el pueblo acerca del hechizo de Vittorio la guardia de la abadía no podrá ser sorprendida.

Si Randazzo embosca a los PJs, Gornalunga observará la escena a través de su *ojo de bruja*. Utilizará lo que haya podido ver de los PJs para preparar su estrategia. Gornalunga es una bruja astuta y tiene muchos recursos; cambia la apariencia de la abadía y de su guarida según el plan que adopte. Si los PJs son lo suficientemente locos como para quedarse el amuleto de Randazzo y lo llevan abiertamente, Gornalunga seguirá en directo la progresión de los personajes a través de toda la aventura, y utilizará sus esbirros en los mementos más adecuados. En este caso, el grupo no podrá sorprender a las criaturas de la guarida.

Las penalizaciones por luchar con agua hasta de la rodilla a los tobillos es de —1 a la tirada de ataque y se pierden las bonificaciones por Destreza a la CA.

Lee el siguiente texto a los jugadores cuando se acerquen a la abadía:

A través de la bruma y de los musgosos troncos de los árboles distinguís una gran estructura edificada. Mientras os

acercáis, podéis ver algunos detalles.

Es un edificio impresionante: la parte principal de planta octogonal domina la estructura, en su parte superior tiene diversos ventanales de cristal, aunque la mayoría están rotos. A la derecha se levanta un edificio cuadrado y bajo. Entre ambas estructuras se levanta un alto campanario, debe medir unos treinta metros. Un par de puertas dobles conducen a otra estructura adosada al octógono. Una puerta más pequeña conduce al interior del edificio cuadrado.

Afortunadamente, el complejo parece estar situado por encima del terreno que lo circunda y el agua es muy poco profunda a su alrededor.

La apestosa agua tiene poco más de un metro de profundidad antes de las escaleras y sólo dos palmos frente a la puerta.

La pequeña puerta del claustro está cerrada desde el interior con una barra y parece hallarse en buenas condiciones. La puerta de doble hoja no está cerrada con barra alguna, está ajustada y la madera está podrida. Los PJs pueden abrirse paso fácilmente; sin embargo, a menos que deseen realizar la operación en silencio, alertarán a los monstruos de las áreas 1–12. Los PJs pueden entrar sin problemas escalando hasta cualquiera de los ventanales que se levantan a un metro y medio del suelo.

Planta baja

Toda la planta baja está inundada de un agua apestosa que cubre hasta las rodillas de un humano, a excepción de las zonas del altar y la capilla. El área está llena de musgo, desperdicios y vegetación en estado de descomposición.

1. Entrada

Os encontráis frente a una antecámara inundada.

El agua apesta a podredumbre.

La antecámara mide más de treinta metros. Hay dos puertas que conducen hacia el sur y otra pequeña al este. La puerta de la entrada está orientada al sur.

Cinco zombis acechan bajo el agua. Si se abre cualquiera de las cuatro entradas al área, los zombis se activan y atacan ganando un bonificador de +3 a su tirada de sorpresa. Si los personajes entraron a través de una

ventana, pueden caer encima de sus cuerpos, pero los zombis sólo atacarán si se les sigue molestando o si se abren las puertas.

Estos zombis están tan hinchados y son tan hediondos al haber estado tanto tiempo sumergidos en el agua, que los PJs deben superar una tirada de salvación contra veneno al iniciar el combate o sufrir una penalización de —2 a las tiradas de ataque y de daño, y de +2 a la CA, todo ellos a causa de la náusea.

Zombis (5): INT ninguna; AL N; CA 8; Mov 6; DV 2; pv 10 cada uno; GACO 19; #AT 1; Daño 1d8; TAM M; MOR 20; PE 65.

2. Paseo de los monjes

Evidentemente, en el pasado este lugar fue usado por los monjes para meditar. En el extremo este del recinto hay una estatua de una mujer coronada.

Esta zona no estaba abierta al público cuando la abadía estaba habitada por los sacerdotes. La estatua representa la diosa de la curación y no es mágica.

3. Nave

En la parte alta de esta enorme área hay unas vidrieras, pero están rotas y no aportan ningún tipo de armonía al conjunto. Las ventanas abiertas permiten que entre una tenue luz en el interior del recinto. En la zona central hay ocho pilares decorados profusamente. Unos escalones conducen a una sección elevada frente a la pared norte, donde en su día los sacerdotes deberían haber llevado a cabo sus ritos litúrgicos.

Una pequeña puerta conduce al este. Ésta debía haber sido una magnífica capilla. Ahora, el agua del pantano y los escombros llenan toda su anterior dignidad.

Las criaturas de Gornalunga deshicieron los bancos para obtener leña para el fuego. Algunos de ellos estaban podridos y fueron desechados como combustible y ahora flotan entre otros escombros en la sala. Estos escombros a medio flotar son un estorbo para caminar. Mientras los PJs avanzan a través de la sala, de vez en cuando tropiezan con algo, por lo que pueden tener la impresión de que hay algo vivo bajo la superficie.

Los PJs que se muevan más rápidamente que la mitad de su capacidad de movimiento deben superar un chequeo de destreza o tropezar y caer de bruces al agua.

4. Altar y capillas. Lee lo siguiente cuando los personajes entren en el área 4b.

La zona está seca y es la más ornamentada de cuantas habéis encontrado hasta ahora. Todas las paredes están llenas de relieves. Un altar se levanta en medio del suelo. Las dos capillas, a ambos lados, no tienen ventanas y están a oscuras.

Un PJ con la pericia de rastrear puede ver que al área ha sido muy utilizada recientemente. La zona es la guarida de un mezael.

Mezael: INT baja; AL CM; CA 8; Mov 12; DV 4; pv 19; GACO 19; #AT 2; Daño 1d4/1d4; AE estrangulamiento; DE habilidades de ladrón (VB 45 % MS 33 % OS 25 %); TAM M; MOR 12; PE 120.

El mezael no atacará automáticamente al grupo si está en desventaja numérica, preferirá seguir a los personajes hasta encontrar su momento. Esperará a que uno de los miembros del grupo se separe del resto, y que éstos últimos estén ocupados (por ejemplo, si un PJ mago se queda en segunda fila mientras el resto de PJs entablan un combate en el área 6), antes de estrangular a su víctima. El mezael está en su hábitat natural y puede ocultarse en el fango en la mayor parte del complejo.

El mezael utiliza las ventanas del área 3 para entrar y salir del recinto, por lo que así evita los escombros y los zombis.

a. La capilla contiene una «cama» donde descansa el mezael. En un entrante hay un sarcófago común decorado con una figura vestida.

b. Oculto en un compartimento secreto detrás del altar está el tesoro del mezael. Consiste en una *espada corta* +1 cargada con un poder que permite al que la blande convertirla hasta 4 veces en una *espada corta* +3, durante cinco rounds, 50 mo, un rubí que vale unas 100 mo y un amuleto de bronce que permite a su portador *animar un objeto* a XV nivel. Al amuleto le quedan dos cargas.

c. Esta capilla contiene un sarcófago falso. Debajo hay unas escaleras que conducen a las criptas. El sarcófago se mueve mágicamente cuando se hace sonar la campana del campanario. Si un PJ ladrón examina el sarcófago, podrá observar que puede deslizarse hacia delante, por las marcas, pero no encontrará ningún mecanismo para moverlo.

El sarcófago no puede moverse de ningún otro modo que no sea la campanada (consulta «Tañir la campana», para más detalles). Una vez los PJs han conseguido hacer sonar la campana, el sarcófago se mueve y les permite descender.

5. Planta baja del campanario.

Esta habitación está vacía, si no tenemos en cuenta el agua estancada.

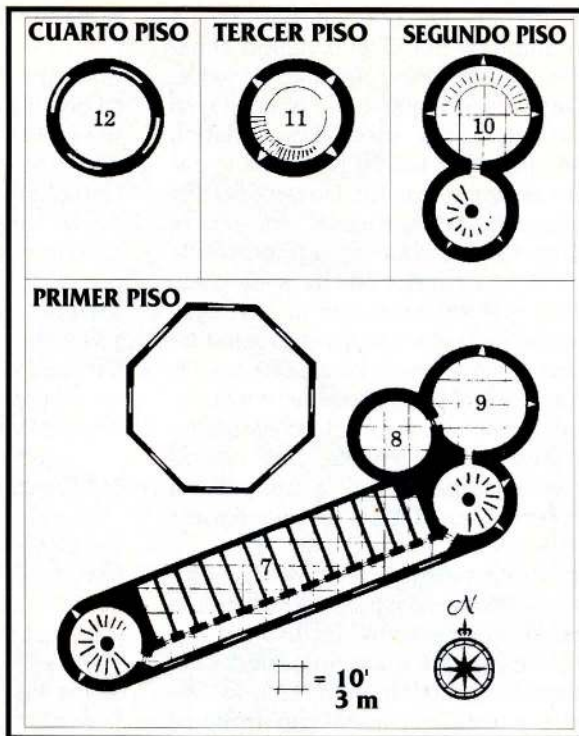
6. Claustro

Os encontráis hundidos hasta las rodillas en el agua y rodeados de vegetación. El área debía haber sido un claustro, al que acudían los sacerdotes a meditar. Probablemente, en su día contuvo un jardín precioso, pero ahora el lugar está lleno de enormes raíces, musgo y desperdicios del pantano. Los pilares que lo separan de los pasadizos están envueltos en enredaderas. En el centro hay una fuente seca.

Hay una puerta al sur cerrada desde este lado, una puerta al oeste conduce al campanario y una puerta al norte cuelga de su bisagra inferior.

El claustro es ahora la guarida de una de las más terribles criaturas del pantano, el escombros andante. El monstruo se percibe de la presencia de los PJs tan pronto como toquen el agua del claustro. Se queda quieto en su lugar favorito alrededor de la fuente, haciendo ver que se trata de un montón más de desperdicios.

Si los PJs se acercan a la fuente, el escombros se quedará quieto hasta poder sorprenderlos. La infravisión no permite discernirlo. Si los PJs se mantienen alejados de la fuente, el



escombros andante se desplazará para atacarles, ganando también su bonificador a la sorpresa.

Escombros andante: INT baja; AL N; CA 0; Mov 6; DV 10; pv 56; GACO 11; #AT 2; Daño 2d8/2d8; AE —3 a la tirada de sorpresa, si impacta con ambos brazos hunde a la víctima y la ahoga en 2d4 rounds; DE inmune a los ataques con fuego, armas de golpe, mitad del daño de ataques basados en el frío o producidos por armas de filo, los rayos hacen que gane 1 DV, puede curarse totalmente en el transcurso de doce horas; TAM G; MOR 18; PE 8.000.

En la fuente el escombros andante ha acumulado 500 mo, y una *joya de los ataques*. Esparcidos en un diámetro de tres metros en el fango hay cinco gemas al azar, mil mo, una jarra cerrada herméticamente conteniendo un *ungüento de Keoghtom*, una *cuchara de Murlynd*, un pergamino de hechicero con un conjuro de *levitar* (a noveno nivel), y seiscientos noventa y tres trozos de basura variada como trozos estropeados de cubertería de plata, candelabros aplastados, zapatos viejos y demás (sólo el uno por ciento de estos objetos podría considerarse tesoro). Los PJs deben excavar en el fango para encontrar el tesoro esparcido, descubriendo diez piezas de «tesoro» por persona por turno. Si no se hace de una forma sistemática

tizada los PJs pueden pasarse un montón de horas revolviendo el barro antes de encontrar algo de valor. Después de que los PJs se hayan deshecho del escombros andante, son libres de buscar la campana entre el fango, que fue lanzada de una altura de treinta metros (consulta el área 13 para conocer la importancia de la misma). La fuerza de la caída hizo que se clavara en lo más profundo de las inmundicias, por lo que una vez inicien su búsqueda los PJs ganan un 3 por ciento acumulativo por personaje y round de probabilidades de encontrarla. Los PJs no pueden toparse con la campana si no están buscándola de una manera específica.

La campana mágica de bronce está en perfecto estado, inalterada por la caída o por el agua. Incluso sus pares de madera están en perfecto orden de funcionamiento. Es muy bonita y está decorada con motivos dedicados al sol y a la diosa del monasterio. Los PJs deben encontrar la forma de volver a colocar la campana en el campanario si quieren proseguir la aventura en la cripta (consulta «Tañir la campana»).

Primer piso

El interior del edificio sigue estando afectado por el óxido y la podredumbre, pero no está encharcado, como sí ocurría en la planta baja. El drenaje de memoria producto del oblixiac llega a varias zonas de este piso (consulta el área 11 para mayor información).

7. Celdas

Evidentemente se trata de las celdas en las que dormían los clérigos del monasterio. Están llenas de muebles destrozados y ropas podridas.

Estas habitaciones contienen ahora sólo aquellos objetos personales que no fueron del interés de Gornalunga. La bruja y el meazel hace tiempo que se llevaron todo lo que de valor había en ellas. La celda al extremo este era un armario para los objetos de limpieza y contiene utensilios de limpieza, herramientas y doce tramos de cuerda fuerte de quince metros cada uno. Los PJs pueden utilizar la cuerda para izar la campana al campanario.

8. Habitación del abad

Aparentemente la habitación era el dormitorio del abad de la orden. Los muebles están rotos y podridos.

Gornalunga y el meazel han rapiñado la habitación y se han llevado todo lo que en ella había de valor. A pesar de todo, un compartimento secreto con cerradura en la esquina sudoeste no ha sido descubierto hasta ahora. Contiene un pergamino de clérigo con el conjuro de *curar heridas críticas*.

9. Biblioteca del campanario

Las paredes de la habitación están cubiertas de librerías. Algunos de los estantes se han caído y los libros están en el suelo. Los libros están podridos.

Si los PJs registran entre los libros tienen un 2 por ciento de probabilidades acumulativas por personaje y turno, de encontrar un *libro de los conjuros infinitos*. El libro tiene veintitrés páginas, muchas en blanco. En la primera página hay un conjuro de *asustar*, en la 4 hay un *atar*, en la 10 un *misil mágico*, en la 19 uno de *lenguas*, y en la 20 un *conocer alineamiento*.

Segundo piso

10. Segundo piso del campanario

Desde este piso podéis ver todo el campanario, desde su pináculo al suelo. Unas escaleras conducen al balcón que parece que se mantiene estable, pero el resto de la estructura está en ruinas. Encima de vuestras cabezas hay un montón de escombros, vigas etcétera, derrumbadas. Parece bastante inestable. En el suelo también hay muchos tablones.

Si los PJs examinan los tablones se darán cuenta de que han caído por culpa de la humedad y las termitas.

Tercer piso

11. Balcón

El balcón de madera sobre el que os encontráis no parece muy estable. El suelo está a unos quince metros por debajo de vuestros pies. El extremo superior de la torre se alza a unos nueve metros por encima vuestro. Las vigas de arriba pa-

recen estar muy podridas y a punto de derrumbarse. Parece ser que uno de los pisos superiores se derrumbó hace tiempo.

Debajo de la ventana oeste, bajo una pila de basura y hojas hay un oblixiac que Gornalunga apostó aquí. El alcance de dieciocho metros del área de efecto de su drenaje de memoria llega a las áreas 8, 9, 10, 11 y 12. Los PJs resultan atacados por el drenaje de memoria en cuanto salen de la escalera al primer piso. Los PJs que no superen su tirada de salvación pierden los recuerdos de las últimas veinticuatro horas y todos los conjuros memorizados. El oblixiac ataca primero al mago, luego al sacerdote y después al resto de personajes capaces de lanzar conjuros, pero después de haber drenado satisfactoriamente a un PJ no volverá a utilizar su habilidad hasta el cabo de veinticuatro horas.

Oblixiac: INT normal; AL NM; CA 10; Mov ninguno; DV (2 pv); GAC0 20; #AT ninguno; AE roba y lanza conjuros; TAM D (cubo de 20 cm); MOR 9; PE 35. El musgo de la memoria ha robado hasta ahora una *nube hedionda*, *misil mágico* (x2) (3 misiles), *oscuridad 5 metros de radio*, y *retener monstruo*. Lanza estos conjuros en este orden, a menos que haya robado algún otro conjuro más poderoso a los PJs.

Una vez que los PJs hayan acabado con el oblixiac, uno de ellos puede comérselo e intentar recuperar los recuerdos que el oblixiac ha acumulado. Si el PJ supera una tirada de salvación contra veneno el PJ lo logra. Si no la supera estará enfermo durante 3d6 turnos. Los recuerdos absorbidos que no habían sido robados originariamente al PJ que se come al monstruo se disipan al cabo de veinticuatro horas.

Una escalerilla conducía antaño hasta el campanario, pero ambos están derrumbados por el paso del tiempo y los elementos. Un PJ con arrestos puede intentar escalar arriba.

Un PJ ladrón puede subir automáticamente. Cualquier otro PJ deberá superar una tirada de sabiduría para no apoyarse donde no debería y causar un derrumbamiento. Si éste se produce, el PJ en cuestión sufre 2d6 puntos de daño a causa de los escombros que le caen encima (si

subía más de un PJ todos reciben el mismo daño) y caerá al balcón (50 por ciento de probabilidades) situado a 3-9 metros o bien abajo, al suelo (50 por ciento de probabilidades) 18-24 metros. Si el PJ cae en el balcón sufre 2d6 puntos de daño sin tirada de salvación posible; si el PJ cae al suelo sufre 4d6 puntos de daño a menos que supere una tirada de salvación contra aliento de dragón para agarrarse a un saliente.

Una vez el PJ llega al campanario, puede indicar al resto de personajes la ruta más segura. A menos que surjan otras circunstancias, todos los personajes llegan arriba a salvo.

Cuarto piso

12. Campanario derruido

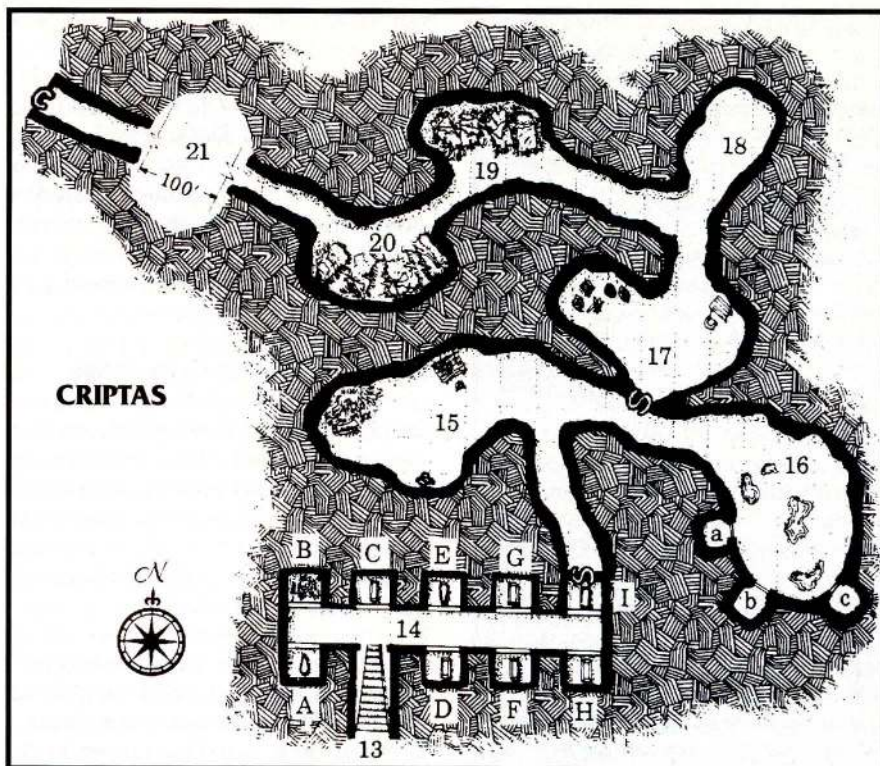
El área no tiene suelo propiamente dicho, pero si uno se agarra a los salientes puede echar una hojeada. Un mecanismo cuelga del techo.

Si un PJ logra encontrar un camino hasta el extremo superior de la torre, comprobará que la mayor parte de los escombros encontrados en la ascensión pertenecen al suelo del campanario. Si un PJ examina el techo se dará cuenta que antes aquí colgaba una campana, y que el mecanismo de enganche parece estar en buen estado. Si un PJ examina los ventanales comprobará que falta una losa de la ventana este. Cuando Gornalunga selló la entrada a la cripta, rompió la losa para poder lanzar la campana al claustro.

Los PJs deben volver a colocar la campana en su sitio y tañirla para obtener acceso a las criptas de Pietrasanta. Consulta «Tañir la campana» para más detalles.

Nivel subterráneo

Las excavaciones bajo Pietrasanta fueron hechas a través de la piedra. El subterráneo recibe un constante goteo de agua proveniente del pantano, pero no están del todo inundados —el musgo ha crecido sólo lo suficientemente como para hacer el lugar confortable a una bruja verde (no hay penalizaciones al combate para nadie). El aire apesta a humedad. No hay más luces que las indicadas en el texto.



13. Entrada a la cripta. Una vez que los PJs hayan tocado la campana y el sarcófago se haya movido, los personajes podrán acceder a las escaleras que conducen a la cripta (área 4c).

El sarcófago se desliza y revela una abertura en el suelo. Se trata de la entrada a la cripta a través de una escalera, está oscuro. La atmósfera abajo es pesada y húmeda.

El sarcófago vuelve a su posición una vez han pasado tres turnos desde que se abrió, aplastando los objetos que hayan dejado los PJs para impedirlo, incluyendo objetos de hierro. Si se vuelve a tocar la campana, la entrada vuelve a abrirse automáticamente. No hay forma de abrir la entrada a la cripta desde el interior. Los PJs deben abandonarla a través de la guarida de Gornalunga.

14. Criptas

Estáis en las criptas debajo de la abadía, donde están enterrados los restos de los clérigos que sirvieron en ella hace mucho tiempo. Hay nueve criptas en total, colocadas en las paredes norte y sur. Las puertas de las criptas están selladas con argamasa.

Los PJs pueden abrir las criptas quitando la argamasa que las sella. Muchos PJs pueden tener problemas de alineamiento si se dedican a molestar a los muertos. Cada cripta contiene un esqueleto en un pedestal. Algunas criptas contienen objetos adicionales: la cripta **a**) una *maza de disrupción* descansa sobre el cadáver (la maza sólo mantiene su poder en manos de un personaje legal bueno); **b**) treinta cuerpos están apilados en esta fosa común; **E**) doce mo; **F**) una *espada maldita +1*; **G**) un pergamino de clérigo con el conjuro *llamar animales 1*.

Si un PJ examina la argamasa alrededor de la cripta **I** podrá observar que es más reciente que el resto. Si se rompe el sello se activa un *glifo de protección* especial que deja ir una nube venenosa en la habitación. Cada round que los personajes no superen una tirada de salvación contra veneno sufren 1d4 puntos de daño. El gas permanece en la cripta por espacio de 6 rounds si el sarcófago está abierto, y de 6 turnos si ya se ha vuelto a cerrar. No se disipa en los túneles si se ha abierto la puerta secreta. El *glifo* puede ser detectado y desactivado por una tirada con éxito de encontrar/desactivar trampas.

Hay una puerta secreta que lleva hacia los túneles de Gornalunga. Ha

Tañir la campana

Los sacerdotes que construyeron la abadía de Pietrasanta querían que sus muertos no fueran molestados a menos que otro tuviera que recibir sepultura. Construyeron una campana mágica y se aseguraron de que la cripta sólo se abriera cuando ésta repicara.

Gornalunga descubrió esta protección y decidió usarla en su propio beneficio. Abrió un túnel para su guarida desde la abadía y después selló la entrada quitando la campana y lanzándola al fango del claustro. La campana irradiaba poderosa magia de alteración.

Para abrir la cripta, los PJs deben descubrir la campana y volver a colocarla en su sitio, después deben hacerla sonar. Los PJs deben ser capaces de realizar este acto. Pueden usar magia, las cuerdas del armario de abajo, o bien cualquier otro procedimiento que puedan imaginar. La campana es de bronce y pesa unos quinientos kilos. Es demasiado ancha (2,50 m) para pasar por las ventanas a excepción de la ventana este del campanario. Es demasiado ancha también para pasar por la puerta de la torre.

Si los PJs utilizan los tramos de cuerda a su disposición, pueden subirla hasta arriba por tramos. Por ejemplo, pueden subirla hasta encima del claustro, después hasta el tercer piso y después al campanario. Cada cuerda aguanta un peso de cien kilos, antes de romperse. Por lo tanto los personajes deben utilizar seis cuerdas a la vez para evitar que se rompan y la campana vuelva a caer.

Una vez que los PJs consiguen llevar la campana hasta el campanario, no deben tener problemas para colgarla en su lugar. Los enganches están intactos, al igual que los ganchos de la campana. De todas formas, el campanario está lleno de tabloncillos que se mueven y no tiene suelo, por lo cual los PJs harán bien en tomar medidas de precaución antes de subir ahí arriba con la campana (cuerdas o magia, por ejemplo, como el pergamino de hechicero del área 6).

Una vez la campana está en su sitio los PJs sólo tienen que atarle una cuerda para tañirla. El badajo está intacto. El sonido de la campana actúa como una bendición y otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque a todos los personajes de alineamiento bueno que la oigan, durante veinticuatro horas. La campana no puede oírse bajo tierra.

Si los PJs vuelven al área 4c después de haber tañido la campana, el sarcófago se habrá movido y habrá dejado a la luz unas escaleras que descenden a la cripta.

colocado esqueletos en la cripta I como centinelas.

Esqueletos (8): INT ninguna; AL N; CA 7; Mov 12; DV 1; 6 pv cada uno; GACO 19; #AT 1; Daño 1d6; TAM M; MOR 20; PE 65. Luchan hasta la muerte con sus espadas oxidadas que blanden exhibiendo la marca «P» de Pamparato.

Los esqueletos son inmunes al gas venenoso.

15. Dormitorio de Gornalunga

Os encontráis en el dormitorio de una criatura inteligente. Hay un montón de escombros en una esquina, unos cuantos tabloncillos y vigas en otra y un bonito espejo de cuerpo en una pared. Hay una linterna en la mesa. En el suelo hay huesos humanos esparcidos.

Gornalunga duerme aquí, a menudo come aquí y aquí es donde se divierte cuando no está controlando su territorio. El espejo de la pared fue un regalo de Trieste que permite comunicarse a ambas brujas entre sus dos planos. Al pronunciar la palabra adecuada Gornalunga puede comunicar con Trieste a través del espejo. Trieste es capaz de hacer que el espejo realice otras funciones. Según la palabra mágica pronunciada puede contactar con Gornalunga o cambiar de plano a través de una *puerta* en el espejo. Mientras las criaturas que hayan llegado al Primer Plano Material a través del espejo permanezcan en él (sea Trieste u otra criatura), el espejo brilla y funciona como una *puerta* al Hades. Cuando la última criatura vuelve a su plano, la *puerta* se cierra. La *puerta* permanece abierta un máximo de tres días.

Trieste intentará usar el espejo si Gornalunga es capturada (consulta «La intervención de Trieste»). El espejo puede ser destruido con un golpe de un arma +1 o mejor, se destruye tanto el espejo como el arma.

Hay un saco que contiene el tesoro de Gornalunga, que incluye dos pociones de *curación*, cinco mil mp, tres mil mo, cien mpl, cinco gemas, una estatuilla de veinte mo de valor, y un *anillo de saltar*.

16. Cámara de tortura

La habitación está desnuda a excepción de unos pozos de agua hedionda en el suelo. Hay tres celdas en la pared opuesta de la habitación.

Vittorio se encuentra prisionero en la celda **a**. Se encuentra fatal por haber estado con agua hasta las rodillas desde hace varios días. Tiene frío y sus heridas están infectadas (su movimiento está reducido a 6 y sus características reducidas temporalmente en 2 puntos). A pesar de todo, se anima al ver a los PJs e intenta averiguar en pocas palabras cómo consiguieron dar con él, qué día es y qué es lo que queda por hacer. Informa a los PJs (si aún no lo han descubierto por sí mismos) que deben capturar a la bruja, que no deben matarla porque matarían al bebé que lleva en sus entrañas. Si esto resulta nuevo para los PJs, explicará las bases de la maldición de Nora lo más rápidamente posible. No sugiere ninguna estrategia especial para capturar a la bruja.

Vittorio: AL CB; CA 10; Mov 12; H3/S6 clase dual necromántico/sacerdote; pv 29 (en la actualidad 7); GACO 18; #AT 1; daño según arma; F 10, D 9, C 9, I 18, S 18, Ca 14. Conjuros: ninguno memorizado. Si se le da un arma ayudará a los jugadores como pueda.

La celda **b** contiene un esqueleto que Gornalunga iba a animar un día de éstos.

La celda **c** está vacía.

17. Sala de estar

Abéis la puerta secreta y os encontráis en una habitación amplia y casi sin luz. Hay una mujer vieja sentada en una silla de espaldas a vosotros, pero se gira rápidamente cuando entráis. Lleva unos ropajes andrajosos y su piel es rugosa. Evidentemente está embarazada y no es una mujer normal. Sus ojos brillan maliciosamente al miraros y sus manos están provistas de unas larguísimas uñas.

Cuando por fin los PJs hallan la puerta secreta y la abren, Gornalunga está sentada pensando en la recompensa que pedirá por su vástago. Pasó muchos tiempo hace años sellando la ruta que han seguido los aventureros, por lo que no cree que nadie se acerque por esa vía. Se sorprende bastante de ver a los personajes llegar por la puerta secreta pero pronto está presta para el combate (a menos que hayan llevado consigo el *ojo de bruja* con lo cual estará preparadísima esperando con sus esbirros ogros). Es posible que

lance unas cuantas frases despectivas a los personajes felicitándoles por su éxito y por su pronta muerte, antes de llamar a sus guardias. Intentará entretener a los personajes hasta que lleguen sus ogros, después atacará con todo su poder. Si no puede entretener a los PJs se retirará al túnel hasta que tenga superioridad en el combate.

Si Vittorio está con el grupo, intentará matarlo el primero, luchando a través del resto de PJs para alcanzarle.

Los guardias ogros de las áreas 19 y 20 llegan al cabo de 2 rounds.

Gornalunga, bruja verde: INT muy; AL NM; CA -2; Mov 12, nadando 12; DV 9; pv 62; GACO 9; #AT 2; Daño 1d2+6/1d2+6; AE infravisión 27 m, -5 a la tirada de sorpresa del oponente en pantanos; DE sorprendida sólo el 10 por ciento de las ocasiones; mimetización de gritos humanos y animales; TAM M; MOR 17; PE 8.000. Conjuros (una vez por round a noveno nivel de habilidad, a voluntad): *sonido audible, luces danzantes, invisibilidad, pasar sin dejar huella, cambiar el yo, hablar con los monstruos, respirar agua, y debilidad*.

Puede *animar muertos* permanentemente una vez por semana.

Gornalunga también lleva un *anillo de almacenar conjuros* que le permite lanzar un *polimorfizar otro* tres veces al día, *jaula de fuerza* una vez por semana, y *putrificar agua* una vez al mes. Cualquier humano que toque el anillo sufre 2d4 puntos de daño eléctrico. El anillo es un regalo de Trieste.

Si Gornalunga se queda con 10 pv o menos activará sus habilidades de *invisibilidad* y de *pasar sin dejar huella* para huir y luchar otro día.

Gornalunga tiene también las pertenencias de Vittorio en una bolsa atada a su espalda. Contiene un *anillo de protección +2* y su libro de conjuros de viaje (su único libro de conjuros) con los siguientes: *manos ardientes, toque helado, detectar magia, y leer magia*.

Gornalunga gusta ejercer un total dominio sobre sus esbirros ogros. Los mantiene esparcidos para que no se agrupen para atacarla y mantiene una férrea disciplina. De vez en cuando hace un zombi de algún ogro que ha matado para dar ejemplo.

Los PJs pueden usar un montón de tácticas diferentes para capturar a Gornalunga. Pueden usar el conjuro de *retener monstruo* del área 11, el conjuro de *atar* área 9, el conjuro de *animar* del área 4 en un trozo de ropa o de cuerda, u otras formas más convencionales como una cuerda, red o combate no letal.

Todo ataque a Gornalunga que produzca más de 3 puntos de daño causa un 20 por ciento de probabilidades de matar al bebé. Los PJs pueden intentar atacar con tiros de precisión (pegándole a la cabeza, etcétera). Los ataques sufren una penalización de -4, pero el hijo de Nora no puede resultar dañado de este modo.

Si Vittorio resulta muerto en el combate, antes de morir describirá las bases de lo que tienen que hacer los PJs para revertir el curso de la maldición (consulta «Invertir la Maldición»).

18. Habitación vacía. Simplemente, vacía.

19. Guarida de los ogros. Es un área asquerosa donde duermen los ogros.

Ogros (4): INT baja; AL CM; CA 5; Mov 9; DV 4+1; pv 29, 26 (x2), 23; GACO 17; #AT 1; Daño 1d10; TAM G (2,70 m de altura); MOR 11; PE 270; 2d4 mo cada uno.

20. Guarida de los ogros. Otra área asquerosa en la que duermen otros cuatro ogros (consulta el área 19 para las características).

21. Entrada principal. Este túnel tiene más de treinta metros de largo y sube hacia la superficie, al lado de un árbol musgoso. Está tan bien escondida que los PJs sólo tienen un 10 por ciento de probabilidades de encontrarla desde el exterior.

Los PJs que emerjan a la superficie, lo harán a poca distancia de la abadía.

VOLVIENDO CON GORNALUNGA

Una vez que los personajes hayan capturado a Gornalunga pueden intentar llevarla consigo a Monetenapoleone para invertir la maldición. Los PJs deben llevarla atada de algún modo, porque es muy fuerte. Gornalunga intentará escapar a la menor

oportunidad, desde luego, pero parece bastante despreocupada, sobre todo si los PJs han descolgado el espejo y lo llevan consigo hacia Monetenapoleone. Siempre y cuando los PJs hayan tomado algunas medidas de precaución la vuelta no debe representar un problema. Gornalunga ha puesto su rescate en manos de Trieste.

Por otro lado, si los PJs destruyen el espejo, y Gornalunga lo sabe, está desesperada por escapar. Los PJs deben tomar medidas excepcionales para que ello no ocurra, deben vigilarla constantemente.

Una vez que los PJs empiezan la vuelta a casa, el pantano los expulsa de su interior en un día, a menos de una milla de donde entraron, tanto da la velocidad a la que pretendan avanzar los personajes.

Cuando los habitantes del pueblo descubren los hechos de los PJs, Monetenapoleone bulle de actividad. Es posible que los PJs deban evitar que la gente dañe a Gornalunga. Todo el mundo, incluyendo los clérigos, querrán escuchar los planes de los personajes y su historia hasta el momento. Confiados por los éxitos de los PJs, los lugareños están dispuestos a ayudar en lo que haga falta.

Hay un frasco con láudano en la celda de Vittorio, que éste sugiere utilizar en Gornalunga, si aún está en el grupo. La mantendrá tranquila siempre y cuando los PJs se lo administren regularmente.

Invertir la maldición

A las 20.00 horas del octavo día desde la llegada de los PJs, Nora y Gornalunga rompen aguas, por lo que los PJs deben empezar a invertir la maldición.

Nora y Gornalunga deben yacer bastante cerca la una de la otra. Un sacerdote de sexto nivel (por lo menos) debe lanzar un *detectar el mal* sobre Nora, y un *detectar el bien* sobre Gornalunga, después debe lanzar un *benedición* o un conjuro de *ayuda* modificado. La modificación puede realizarla el sacerdote a voluntad en el momento de lanzar el conjuro. La modificación es sencilla, debe seguir lanzándose en voz baja mientras dura el parto, lo cual dura hasta medianoche.

Si no se interrumpe el proceso, los dos bebés son devueltos mágica-

mente a sus madres respectivas momentos antes de nacer. Las dos madres dan a luz normalmente, y el niño de la bruja intenta escapar. Gornaluga no resulta dañada por su hijo en el parto.

Si Vittorio está vivo puede hacer el rito él mismo. Si está muerto, el sacerdote del grupo puede aprovecharse de la excitación de la gente para convencer a Recalmito para que lo haga él y otros clérigos utilizando un conjuro de *combinar* (nadie más es de sexto nivel). Si el PJ es de tercero, Recalmito le hace entrega de un pergamino de *combinar* de segundo nivel. Recalmito ofrece también un conjuro de *bendición* pero no toma parte en el de *combinar*, el proceso deberá hacerlo el PJ. Siempre y cuando los PJs lleven a cabo el rito y haya un total de seis sacerdotes ayudando sin ser molestados, el proceso puede proseguir. Si el PJ que dirige la ceremonia es molestado durante más de un round, el rito se rompe y no puede reiniciarse.

Intervención de Trieste

Si los PJs destruyeron el espejo de Trieste, la bruja de la noche no puede hacer nada.

Si los PJs no destruyeron el espejo, sin embargo, Trieste descubre la desaparición de Gornalunga y sigue su pista enviando una fuerza de rescate en busca del bebé larva. Trieste calcula que la llegada de la fuerza de rescate llegue a la posada a las 23:30, media hora antes del parto.

El ataque entra a través de la *puerta* del espejo, desde el Hades. Si los PJs llevaron consigo el espejo, es posible que los monstruos sorprendan a los PJs. Si los PJs dejaron el espejo en la guarida de Gornalunga la fuerza de rescate llegará a través del pantano a las 23.30, aunque harán ruido y no podrán sorprender al grupo.

Los atacantes intentarán llevarse a Gornalunga, matando a los humanos que encuentren en su camino. Una vez uno de los atacantes llegue al espejo con Gornalunga, podrá utilizarlo como una *puerta* y huir con ella al Hades. Los miembros del ataque lucharán hasta la muerte, sabiendo que si no vuelven con la bruja serán condenados a muerte por su fracaso.

Los atacantes son tres hordlings.

Hordling: INT baja; AL NM; CA 3; Mov 6; DV 6+3; pv 24; GACO 15; #AT 4 brazos; daño 1d4/1d4/1d4/1d4; TAM M; MOR 7; PE 1.750.

Este hordling es como un cangrejo pero sin pinzas. Puede saltar seis metros en cualquier dirección. Intenta coger a Gornalunga y saltar de vuelta al espejo. Si no puede llegar a la bruja, atacará para abrirse camino.

Hordling: INT baja; AL NM; CA 3; Mov 6; DV 6+3; pv 40; GACO 15; #AT 2 brazos un mordisco; daño 1d4+2/1d4+2/2d4; TAM M; MOR 7; PE 2.000.

El hordling parece un poderoso humano de piel quitinosa, garras afiladas y crestas protuberantes. No tiene estrategia alguna, sólo ataca.

Hordling: INT baja; AL NM; CA 0; Mov 6; DV 9; pv 55; GACO 11; #AT 1 mordisco; daño 1d4+2; TAM G; RM 30%; MOR 7; PE 2.250.

Este hordling parece un pequeño gigante fomoriano de enormes brazos. No sigue táctica alguna, simplemente ataca furiosamente.

Si los hordlings cogen a Gornalunga pero deben huir hasta la abadía, los PJs tienen la oportunidad de abatirlos, pero el rito de inversión de la maldición se rompe.

Si el espejo de Trieste sigue en Monetenapoleone y un PJ lo destruye de un golpe mientras los hordlings están en el Primer Plano Material, los monstruos quedan atrapados y no pueden volver al Hades. Huyen atacando todo lo que encuentran.

De una u otra madre, el hijo de la bruja hará su aparición.

Hijo de la bruja verde: INT baja; AL NM; CA 4; Mov 12, nadando 12; DV 3; pv 10; GACO 18; #AT 2; daño 1d2/1d2; AE infravisión; TAM P; MOR 7; PE 100.

El recién nacido mata automáticamente a su madre humana al nacer y después intenta huir al bosque para escapar al pantano más cercano. Es autosuficiente al nacer y será maduro al cabo de cinco años, cazará animales durante ese tiempo.

Si el rito falla es posible que los PJs deban enfrentarse a la larva:

Larva de bruja inmadura: INT baja; CA 7; Mov 3; DV 1-1; pv 1; GACO 20; #AT 1; daño 1d4; TAM P; MOR 2; PE 25. Este tipo de larva llega a su máximo desarrollo al cabo de una semana. Se trata de una larva, no sólo de un niño transformado en lar-

va. Ni un conjuro de *deseo* puede variar esta circunstancia.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJs lograron invertir la maldición deben decidir qué hacer con Gornalunga. Los personajes legales buenos y toda la población probablemente querrán ajusticiarla. Los PJs también deberán decidir qué hacer con el hijo de la bruja, cazándolo si huyó al bosque. Si no lo atrapan pronto, abandonará la zona.

En el poco probable caso de que Randazzo, Tolmezzo y Dalmazzo no hayan intervenido en la historia hasta la llegada de Gornalunga prisionera, los ogros huirán al bosque con los de su raza. Los ogros del bosque los matarán al no reconocerlos como de su especie. Randazzo está absolutamente confundido (estaba recibiendo órdenes de un ogro, ¿no?).

Si Vittorio sigue con vida, se quedará en el monasterio durante unos días para curarse y proseguir con sus investigaciones. Intentará obtener de los PJs toda la información posible acerca de Pietrasanta y de las criaturas que ahí encontraron. Racalmito también quiere tener noticias de la condición en que se encuentra la abadía.

Nora dará el nombre de un PJ a su hijo. Una vez Gornalunga esté fuera de la abadía, el pantano empieza a secarse. Al cabo de dos años puede reabrirse la ruta comercial del norte. Al cabo de diez años, el terreno vuelve a sus orígenes.

Hay muchos ogros y un gran vacío de poder en el pantano. Es posible que se agrupen, escojan un líder e intenten atacar Monetenapoleone.

Por otro lado, si los PJs no logran invertir la maldición, y Gornalunga es rescatada por los hordlings y llevada al Hades, Trieste la devuelve a la abadía para que intente producir unas cuantas larvas más antes de abandonar definitivamente el área. Han sido descubiertas, y ahora les es igual mantener o no el secreto —simplemente planean secuestrar a la población de Monetenapoleone, encerrarla en las criptas y utilizarla para producir larvas. Los PJs pueden ser capaces de defender el pueblo del ataque de los ogros. Si los PJs lo logran, Gornalunga abandonará el área, pero no olvidará a los personajes.

Si los PJs fallan, Gornalunga intentará acabar con ellos antes de que le traigan más problemas. □

Jaque Mate

Otra vez aquí, con nuestra sección de comentarios. Ya estamos en el número 26, y eso conlleva mucho bagaje, muchos comentarios, noticias, historias y demás; aunque no podemos olvidar dolores de cabeza, persecuciones y errores de último momento. En definitiva, veintiséis números de **DRAGON** son muchos, tal y como está el mercado del rol en la actualidad.

La publicación trimestral te impide estar a la última, pues cuando vas a comentar algunas novedades del mes presente, te das cuenta que las novedades de los últimos dos meses se quedan en cartera, con artículos realmente interesantes. Con todo esto quiero decir que es imposible realizar algún tipo de clasificación, como no sea en base a mi criterio en los productos de calidad o interés.

Y esto me lleva a los comentarios pertinentes, pues he decidido hacer un breve repaso (el espacio no da para más), de las últimas novedades de *Vampiro* en castellano, de la mano de «La Factoría»: una de las empresas más activas últimamente.

Allá vamos.

El Libro del Clan Malkavian

Original: White Wolf Game Studio

Edición en castellano: La Factoría de Ideas

¿Alguien conoce a algún Malkavian? Me refiero a su persona, su carácter, sus ideales, sus objetivos... No. Y esa negatividad es lo que se desprende de la lectura de este suplemento, dedicado a tan impredecible clan vampírico.

La verdad es que es un libro divertido de leer, ameno y con algo de información, no en exceso; pero es acorde con la poca realidad que sobre ellos se conoce.

En el suplemento podréis encontrar todo lo que hace referencia a su vida *[sic]*, o algo similar. A sus tradiciones menos comunes, e incluso se intenta analizar sus mentes, aunque

queda claro que quien lo consigue no deja de necesitar otro análisis mental.

También dedica un capítulo a destacar algunos tipos de personajes pregenerados Malkavian y sus hojas de control, y pone las cosas en su sitio enunciando a los protagonistas más interesantes dentro de este clan.

En definitiva, un suplemento imprescindible, no sólo para los adictos a estos personajes, sino para los que aún no lo son.

Bajo una luna sangrienta

Suplemento de relatos para Hombre Lobo y Vampiro

Original: White Wolf

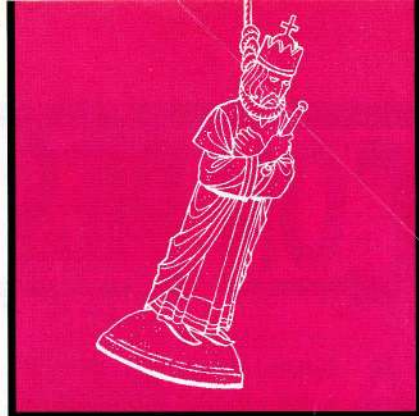
Edición en castellano: La Factoría de Ideas

Aunque está concebido como un suplemento de reglas y una aventura para el JdR *Hombre Lobo*, también puede ser jugada con personajes importados de *Vampiro*.

A la vez, este libro de reglas y sus situaciones están preparadas para poder ser jugadas con la segunda edición de *Chicago Nocturno*, también editada en castellano por «La Factoría» y comentada algo más adelante.

Como muchos de estos complementos, el libro está dividido en tres partes. Una, introductoria a los personajes nuevos que pueden tener cabida en la historia posterior, y nuevas reglas de juego para aplicar. Como ya hemos comentado antes, este relato está concebido para *Hombre Lobo*, por lo que los personajes principales son Garou, aunque en el momento de aplicar *Vampiro*, éstos pueden combinarse con personajes de clanes.

La segunda parte es la propia historia, que tiene una gran importancia para el suplemento *Chicago Nocturno*. Los Garou contra los Vástagos, en una cruel y sangrienta batalla que no dejará títere con cabeza. Un claro ejemplo de serie B dentro de los juegos de rol.



La tercera parte la forman los apéndices, donde encontraremos más información para personajes. Recapitulando: una guerra abierta en Chicago al alcance de tus manos. Cuidado con empacharse de sangre.

Chicago nocturno

Suplemento de reglas para *Vampiro*

Original: White Wolf

Versión en castellano: La Factoría

Fecha edición: Junio del 96

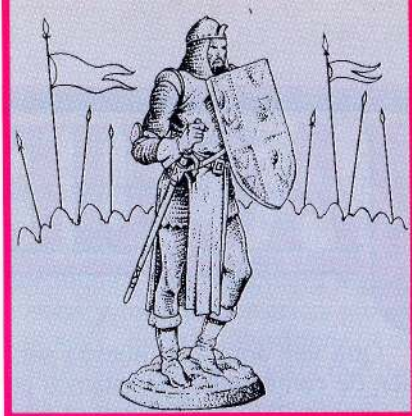
Aunque *Chicago nocturno* se nos presente como un nuevo suplemento de información sobre la ciudad, con mucho contenido, mapas o planos, nuevos personajes, costumbres, etcétera, detrás de todo ello se esconde algo mucho más interesante. Un trono vacío, un poder sin mando y miles, millones de ojos esperando el desafío de cualquier ser para conquistarlo.

Así se nos presenta este libro, y como ya hemos dejado ir en la reseña anterior, ambos están muy ligados, debido a que este suplemento (segunda edición del original *Chicago By Night*), nos presenta una ciudad destrozada, hundida y decadente a causa de la gran batalla entre los Garou y los Vástagos. La muerte de Lodin, príncipe de Chicago, ha abierto brecha en el control de la ciudad, y esto puede llevar más de una lucha, por lo que este suplemento nos brindará nuevos personajes, un nuevo panorama y, evidentemente, nuevas aventuras.

Al contrario que el libro del clan Malkavian, *Chicago Nocturno* nos inunda de información, por lo que será muy útil tenerlo como libro de cabecera de cualquier buen narrador de *Vampiro*.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



fijo al archiconocido escultor Kev Adams, haciendo suyas la mayoría de las novedades. HA1099 *Esqueleto Guerrero a caballo*. (Vaya pedazo de guadaña que lleva el tipo éste, y el caballo, como tiene que ser:



esqueleto de pies a cabeza)
HA2301 *Barnorsk* *Orcs*
Guerreros
HA2302 *Barnorsk* *Orcs*
Luchadores
HA2303 *Barnorsk* *Orcs*
Guardias

A buen seguro, debéis estar impacientes por saber todas las novedades aparecidas durante estos últimos meses; pues agarraos fuerte, porque son muchas y muy variadas. Tomad nota.

La palabra *uruloki* les sonará sobre todo a los más acérrimos seguidores de *El Señor de los Anillos*; para los profanos, os diremos que es la palabra con que se denominaba a los antiguos dragones de fuego aparecidos por la Primera Edad del Sol, dentro de la mitología creada por Tolkien. Formaban parte de la gran raza de dragones, y eran de los más temidos. Llamados asimismo serpientes de fuego, por no tener alas, estaban dotados de grandes colmillos y garras, escupían fuego y azufre, y causaban pavor por sus actos despiadados.

Después de esta pequeña introducción, muchos sabrán que estamos hablando del nuevo dragón creado por *Mithril*, el *uruloki*, «el Dragón de la Primera Edad», cuya referencia es la MB269. El acabado es, como siempre, perfecto y consta de trece piezas. Una vez montado apreciaréis que es mucho más grande que los dos anteriores, la Venganza de Smaug y Scatha el Gusano. Esto se debe a que los *uruloki* no tenían la capacidad de volar, puesto que carecían de alas, pero eran mayores en tamaño que sus posteriores descendientes que ganaron el dominio del aire. Corre cierto rumor acerca de que muy bien podría ser éste el primero de los dragones de

fuego creado por Morgoth, de nombre Glaurung el Dorado y Padre de los Dragones.

Sea así o no, lo hemos pintado muy parecido a la ilustración de la caja; para los que quieran tomar nota, hemos empezado con una capa base de azul oscuro con una pizca de amarillo. Después, tomando de base esta mezcla, vamos añadiendo cada vez más amarillo y realizamos varias capas con la técnica de pincel seco en la parte que corresponde al vientre del dragón, incluyendo las patas, la cabeza y la cola. La parte superior del dragón la pintaremos con azul medio rebajado con barniz metálico, pues al ser blanco, además de convertir en metálico el color azul, lo irá aclarando hasta lograr azul claro metalizado. Las partes correspondientes a las garras y protuberancias de la espalda se finalizarán con un negro brillante.

De la firma norteamericana *Thunderbolt*, que conoceréis por su serie «La muerte del Rey Arturo», encontraréis una nueva figura de 54 milímetros; hasta ahora tenían un par de magos (excelentes) y unos cuantos guerreros y paladines. La nueva figura es ni más ni menos que Robin Hood, Príncipe de los Ladrones, con referencia TM6001 (huelgan comentarios: tenéis que verla).

Y para finalizar, los más prolíficos por el momento, *Harlequin Miniatures*, nos inundan nuevamente con una avalancha de novedades. Por cierto, que han fichado como



que aterrorizaba a tu hermano pequeño, no te lo pienses más. (Magnífico, ¿no?) Como podréis suponer, hay un montón más de novedades siguiendo las series ya existentes, como la de los elfos del bosque, caballeros



orcos son de lo más correcto y no están «cargados» en exceso. HA6201 *Noctlings Luchadores* HA6202 *Noctlings Guerreros* También son obra de Kev Adams, y nos muestran unos goblins nocturnos muy característicos suyos: todos llevan capuchas y no tienen pinta de ser muy buenos amigos, a juzgar por los aparejos que portan en las manos.

HA7125 *Hombre Arbol*: Si buscabas y no encontrabas el típico árbol de bosque embrujado de los cuentos, el

de Helsing, hombres bestia, sarracenos y drakuls. Pero apreciaréis mucho más los detalles de éstas si os dais una vuelta por vuestra tienda especializada más cercana: así tendréis ocasión de conocer también el nuevo juego de batallas de *Harlequin* para sus miniaturas, de nombre *Raven*. Próximamente tendremos también un catálogo ilustrado a todo color de sus figuras. Es motivo más que suficiente para estar contentos, ¿no os parece?

—Angel Carrillo



- HA2304 *Barnorsk Orcs Héroe*
- HA2305 *Barnorsk Orcs Guerreros II*
- HA2306 *Barnorsk Orcs Elite*
- HA2307 *Barnorsk Orcs Luchadores II*
- HA2308 *Barnorsk Orcs Elite II*

Por supuesto, todos estos orcos nuevos son de Kev Adams y nos recuerdan mucho, pero que mucho, a los primeros orcos que hizo para Citadel. Son el doble de grandes de lo normal, enseñan los dientes y muestran sus muy contundentes armas. La diferencia con las creaciones de la marca citada es que estos

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL Y CARTAS

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40



BYTES Y MAZMORRAS

QUAKE: EL 3D HECHO ARTE

¡Qué olvidados os tengo, mis fieles amigos! O puede que no tanto... Estos últimos meses he jugado bastante, quizá porque he encontrado programas que me han motivado. Ahora me ha entrado la chaladura de registrar shareware a través de Internet, y me he hecho con cosas tan simpáticas como Seek & Destroy, de Safari Software, o Tyrian, de Epic Megagames. Todo en CD-ROM, todo diversión. Pero estos programas palidecen ante el que de verdad me ha tenido enganchada al PC. El programa más esperado, el de los mil «macutazos»... Quake, de ID Software. Cuando escribo este artículo, Quake lleva poco más de dos semanas en las tiendas, y no más de dos meses en Internet. Las opiniones están divididas, acerca de si es o no es Doom III, pero yo sólo puedo decir que... me ha gustado mucho. Ya sé que no es normal que una madre respetable diga por ahí estas cosas, pero yo sé que me entendéis.

MARINES BIEN AVITUALLADOS

Muchos habréis descubierto ya que Quake es endiablidamente difícil. Buscando la «puerta trasera» para poder avanzar con un poco más de presteza, sin que me hicieran fosfatina cada dos por tres, descubrí algo que me dejó de piedra. Los ficheros que almacenan las partidas del jugador (situados en el subdirectorio ID1 que cuelga del principal de Quake: S0.SAV, S1.SAV, etcétera) están en ASCII. ¡Increíble! Para ponernos a tope, basta con abrir el fichero que nos interese mediante el EDIT de MS-DOS, y buscar el siguiente texto:

```
»health» «100.000000»
»weapon» «2.000000»
»weaponmodel»
```

Después de lo mucho que me divertí con Duke Nukem 3D, pensé que lo de Quake no sería para tanto. ¡Craso error! He tenido que competir duramente contra mi marido para que me dejase jugar: él también quedó atrapado.

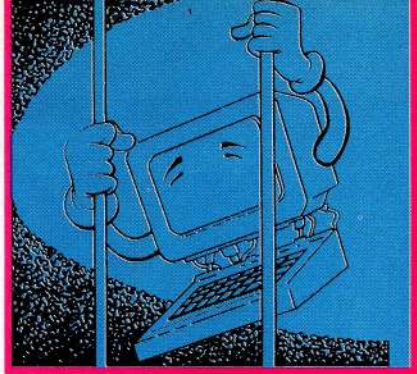
El argumento de Quake parece aportar poca cosa al ya conocido de Doom. Eres un aguerrido marine que, pobremente armado, habrás de hacer frente a unos malvados invasores que vienen de otra dimensión. Pero a medida que avanzas en el juego, descubres una trama plenamente lovecraftiana, nacida sin duda de la portentosa cabeza de Sandy Petersen (diseñador de ID y autor del JdR La llamada de Cthulhu). Si lo jugáis sabréis el por qué. La componente tecnofantástica del juego y su ambientación es simplemente increíble. Después de probarlo, Doom o cualquiera de sus émulo os parecerá muy pobre, como una diversión para niños.

Aquí no hay sprites que se agrandan o giran cuando los hemos liquidado, como en anteriores producciones de ID.

```
«progs/v_shot2.mdl»
»currentammo» «100.000000»
»ammo_shells» «100.000000»
»ammo_nails» «200.000000»
»ammo_rockets» «100.000000»
»ammo_cells» «100.000000»
```

Como veréis, los valores de vida y munición han sido subidos al máximo (100 de vida, de cartuchos, de cohetes y de baterías, 200 para los clavos). El truco consiste en, cuando estás muy tocado, grabar la partida rápidamente. Sal de Quake, edita el fichero y vuelve a cargar. ¡Es molesto, pero es mano de santo! Sé que hay más valores que pueden cambiarse, como el de la armadura, pero aún no he tenido tiempo de descubrirlos... Participadme de vuestros descubrimientos.

—L. B.



En Quake, todo está hecho mediante gráficos vectoriales dotados de textura. Ello da pie a un realismo inaguantable, a un movimiento suave y nada falso y a una experiencia de juego angustiosa. El sonido digital también es muy bueno: los hipos del marine cuando le falta el aire bajo el agua han llegado a revolverme el estómago, de verdad. Me recuerda un pequeño accidente que tuve de pequeña con un cubo lleno de agua sucia. La música está en las pistas del CD, es rara y muy curiosa, escrita por un grupo de moda, Nine Inch Nails. Pero en mi opinión se puede prescindir de ella: sólo sirve para enlentecer uno de los pocos juegos que ha logrado ponerme los pelos de punta...

Claro que Quake también tiene sus aspectos negativos. Tanta maravilla requiere un procesador Pentium decente y una tarjeta de sonido plenamente compatible Sound Blaster, como mínimo. El largo tiempo de espera que hemos tenido que soportar hasta su lanzamiento creo que no le ha beneficiado mucho, restándole gran parte del impacto que se supone que iba a tener. Y, aunque el modo de un solo jugador es un formidable desafío, me han comentado que es aburrido como una tarde de domingo comparado con los modos multijugador: hasta 15 tengo entendido que soporta. Personalmente, a lo más que he llegado en materia de juegos en red es a jugar a dos con Doom. Pero me da en la nariz que si se organiza tanto campeonato de Quake, por algo será.

En mi humilde opinión, dos son los requisitos principales para disfrutar con Quake. Uno, que te gusten los juegos en 3D a rabiar. Y otro, tener una buena máquina (un «PC Ninja», como dicen mis amigos de PC Zone). Lo demás son pampinas.

—Laura Balestra

TODA LA MAGIA QUE NECESITAS EN LOS MUNDOS FANTASTICOS DEL ROL ESTA EN:



**¡YA A LA VENTA EN LAS
TIENDAS ESPECIALIZADAS!**



«Nosotros, los invisibles, sólo mostramos el lado externo de cualquier cosmético o atuendo que nos ponemos. Es un misterio que no pueden comprender quienes nos ven.»

Fritz Leiber:
«Espadas contra la Magia»



Los misterios son algo que nos pilla con la guardia baja, pero que suelen funcionar sin necesidad de hacer preguntas estúpidas. Aparte de los de *Expediente X*, ¿qué otros misterios andan sueltos por ahí? Pues unos cuantos. Me estoy acostumbrando en demasía a que esta última tirada que siempre me toca hacer a mí me salga por los pelos. Andaba cabizbajo por los pasillos de esta casa por la que tantos años llevo dando vueltas. «¿De qué me quejaré este mes?», pensaba yo, cual poeta romántico aquejado de grave anemia espiritual. «¿De lo parados que estamos todos en general? ¿De que parece que ya no interesamos a nadie? ¿De que TSR parece habernos abandonado a nuestra suerte? ¿De que no se sabe nada de la Gen Con? ¿De que el gobierno nos está haciendo la pascua a más y mejor? ¿De que me están saliendo canas de tanto pensar?»

Estando en éstas, mi hada madrina, que debe cobrar plus de productividad, me agarra del cuello en forma de un Luis Vigil en pleno delirio redaccional. Comida de trabajo a las 14.00, reunión con TSR a las 15.00, consejo de redacción a las 17.00; ruegos, preguntas y últimas copas a las 19.00. Por si todo esto fuera poco,

Andy Feather, de TSR, insiste en que quedemos para cenar a las 21.00. Estamos a principios de octubre, y cuando llego a casa, es más de la una. Y aunque cansado, vengo contento, ya que me he enterado de un montón de cosas. Es una sobrecarga de información bestial, igual que si un máster se leyerá de una sentada el libro de reglas del

Warhammer 40K. Pero tenemos ya Gen Con, nuevos lanzamientos, los de TSR nos quieren con locura y mis posibles quejas se han desvanecido en el aire. ¿Que más se puede pedir?

Porque la gente del rol, aunque mutables y un tanto veletas en ocasiones, somos amantes del ritual, de lo establecido. La vida te cambia a ritmo de «bakalao», pero sigue habiendo unos puntos cardinales inmutables, unas coordenadas que nunca se abandonan del todo. En el último año, sólo he podido hablar con vosotros tres veces, pero han pasado un montón de cosas. La Gen Con, entre otros asuntos, servirá para festejar mi primer año de casado (de momento va todo bien, no os preocupéis) y para reunirme de nuevo con toda esa gente a la que tanto quiero. Por exigencias del guión me he convertido en un monstruo del Internet, lo que me

ha abierto nuevos horizontes. ¿Por qué conformarse con un trocito, cuando el mundo entero puede ser tuyo?

A pesar de todo ello, el rito no iniciático sigue estando allí. Como cada primero de noviembre, una serie de roleros entrados en carnes y en años nos reuniremos en Badalona, para festejar esa fiesta pagana que es Halloween bajo los auspicios de una persona tan increíble como Joaquín Ruiz. La casa se adorna por completo con motivos terroríficos, y se celebran cuatro partidas simultáneas de rol de horror para los invitados. Yo tendré el placer y el honor de arbitrar *La Llamada de Cthulhu*, en un módulo que estoy preparando y que será una verdadera sorpresa. Tras la partida del año pasado, no apta para cardíacos, tendré que esforzarme para superar el listón. No será de extrañar, pues, que, entrado el mes, acuda a la Gen Con con las pilas bien cargadas y la moral muy alta. Porque no hay nada mejor que un buen y divertido ritual con los amigos, para recuperar toda esa ilusión que a veces crees perdida. Y la «kermesse» más multitudinaria está al llegar... Allí nos veremos si Thakissis no lo remedia.

—Francisco José Campos

¡MEJOR VIGILA TU
ESPALDA CUANDO
CAMINES POR SIGIL!

Advanced Dungeons & Dragons
2ª Versión

PLANESCAPE
LA
FRONTERA
ETERNA



UNA AVENTURA PARA PLANESCAPE EN LA QUE
LOS JUGADORES DESCUBRIRAN LA CIUDAD QUE
SUS HABITANTES LLAMAN "LA JAULA" Y
QUIZA ATRAVESARAN LA FRONTERA ETERNA



¡POR FIN!

UN SISTEMA PARA APRENDER A
JUGAR A ROL
FACIL, COMPRENSIBLE Y COMPLETO



Iniciación al Juego de Rol



Advanced Dungeons & Dragons®

2ª Versión

Ref.: 2001



Para 2 - 7 jugadores. A partir de 10 años.



**CON FIGURAS, TABLERO,
DADOS E INCLUSO
AVENTURAS JUGABLES**

